

『FF典藏纪念』音频大揭密:专业技术打造聆听乐趣!!

2003
19

GAME SOFTWARE

电子游戏软件

杂志+VCD+CD
特价
9.8元

新约
圣剑传说

双主人公冒险手册+全部辅助资料一览

夏末最强的掌机RPG
10页海量攻略爆浆发表!

恐怖SHOW
恐怖新闻平成版

PS2恐怖双子星透解攻略发表!!

◆游戏研究所

召唤之夜3/幻想传说3
樱大战·热血青春/胜利十一人7

◆新作情报

魔界英雄战记马克西姆 马里奥高尔夫
超级机器人大战SC 鬼武者·无赖传
九龙妖怪学院纪 天外魔境2

电击
收藏

最终幻想水晶4人体验记

恐怖SHOW

胜利十一人7
双人合作挑战世界杯

游海回眸
格兰蒂亚2结局
胜利的光芒胜利的十一人

史克威尔
金曲精选CD





PlayStation 2

ガンダム 最終決戦!!!



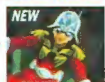
**MOBILE SUIT
GUNDAM**
DIGEST版 机动战士高达

限量生产 DVD

《元祖・高达》DIGEST版DVD捆绑销售!

游戏中所描绘的画面经过重新编绘后以动画新作的形式

再度登场, 限定版还将捆绑聚焦阿姆罗和夏亚的DIGEST版DVD动画。



4:3 不可复制
Stereo (2)

预定售价 **6,980** 日元



**MOBILE SUIT
GUNDAM**
LIMITED BOX 机动战士高达

LIMITED BOX SET内容

- “PlayStation2” 专用游戏《机动战士高达 相逢在宇宙》
- “PlayStation2” 专用游戏《机动战士高达 Ver.1.5》
- 《机动战士高达》DIGEST版DVD
- 《MS IN ACTION!! 高达4号机》
- 《VISUALBOOKLET》
- 《V作战 秘密文件》型说明书



MOBILE SUIT
IN ACTION!!

预定售价 **12,800** 日元

下期《电软》赠送**巨幅**游戏海报 9月25日出版
全彩**132**面加**电击收藏**光盘,绝对超值养眼!
变的是杂志内容、页数、赠品和装帧……,不变的是小编为读者奉献之心

玩转掌机！ 没我不行！



豪华组合只要10元

**本期特别附送
精美游戏贴纸，自
己动手随意剪！**

诱惑十足的完璧诚意组合！

激动人心的两大超值赠品!!一酷到底!

贴纸

要怎么贴就怎么贴， 玩家随意DIY



ISSN 1006-5032



光碟

国产玩家游戏超牛X 记录！霸气收录！



完爆攻略

新约 圣剑传说/银河战士·融合/超级
机器人大大战D/名侦探柯南~被盯上的
侦探/大家的养育系列/幻想魔传最游记

■ 最深研究

幻想传说/我们的太阳/太空频道5

掌机迷
POCKET GAMER

2003年9月12日上市

邮发代号: 82-648 统一刊号: CN 11-3505/TP

GAME SOFTWARE 2003年第19期 总第119期 电子游戏软件杂志社版权所有, 翻印必究



3D动作·射击

MOBILE SUIT
GUNDAM
相逢在宇宙

机动战士高达

2003.9.4
发售预定

BAN
DAI



电软六人季记

编辑手札

不知大家对目前的杂志安排有何看法，在填写我们随刊夹带的调查表的同时，希望广大读者也能给我们来信，提出更好的建议，以利《电软》在内容上更快提高。最后希望大家对本期杂志能够满意。



风林

●如果不是还能感受到呼吸和心跳的话，真觉得忙得有些脱离现实，甚至自己不存在了。在地铁等车的时候瞬息被淹没在四散的人潮中，自己渺小得不成样子。其实生活不就那么回事嘛。

●《终结者》该终结了，如果不是报纸放出续集必拍风声的话，实在不愿再去期待什么了。第三集让人比较伤心，片子平平淡淡倒无所谓，在看到阿诺老得不成样子却还强装硬汉，心里就什么滋味都没有了……

●“SOCOM”对应的语音耳机效果不错，希望今后PS2上能有更多支持这一系统的游戏出现。尤其是BIO，料想也会成为受用者。

●MJ生日快乐！

●累得已经说不出话，就让那些“点点”来代替我的口水吧……



天天

■一切向着美好的方向前进，低头发现手表要掉。

细看之下，表壳与表带相连的地方有情况——固定钢丝签子的“塑料轴承”裂了！——急忙默念“天佑吾表”，无效。此表即为前几期这里登过的那块，现已寿终正寝。为“抬手报时”，天语踏遍北京大商场，想买“轻薄防水”廉价码表，难！——“折上折”促销的TIMEX，虽有莎木之情，毕竟没用过，感情较浅。兜了若干圈子，徘徊于复刻版初代G-SHOCK，面对“1290”价签发呆。激烈思想斗争过后，入手图示厚款(JAPAN Y)！



天语乃“老卡西欧”，带上电子表则觉得踏实，那种感觉43钻老梅花都比不上……

■90年拆除柏林墙时的一场演出，现已得到DVD级高清晰资料，心中十分高兴。



宇部



●NOKIA3650入手！这款原来并未被宇部看好手机虽然不是新推出的机型，但在深入了解之后发现其在娱乐功能方面却不输给新锐的智能手机，对应的游戏和软件数不胜数，REALONE播放器的效果也很流畅，而且待机时间似乎更为出色。

另外就是买3650的同时，同捆了一台HP的彩喷，感觉真是超值耶！

●足球游戏的金字塔《We7》突破百万，《FF水晶》的发售情况也不错，看来前期相对沉寂的游戏市场已经逐渐恢复了活力。



PERFECT

●11月27日这一天属于PS2玩家！当天有生化在线、山脊进化、狂野历险和恶魔城4部大作发售，大家的荷包恐怕又要空了，所以说大作也是一柄双刃剑。

●北京首映的第一天和同事们一起看了终结者，感觉没有外面传的那么“灰”，也许是因为自己的期待度本来就不高，毕竟连导演都换人吗，没必要较真。

（这里要告诉大家一个秘密，明人在看到TX被炸死的时候流泪了……！）

●鲜橙多确实比脉动耐喝，看来自己还是对有色饮料比较有感觉。

●意甲、西甲同时开赛，周末的晚上就是生活的寄托。

●本期如约改变插图，FF11是不同凡响的游戏！



星尘大海

■没有SEED的周末。

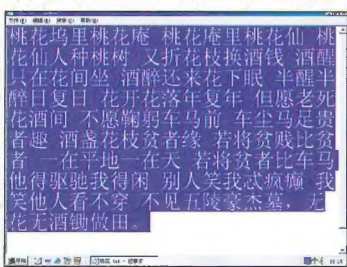
■《天空战记》四版本入手，四分之一世纪以来的回忆再开。想念（幼稚园）冬冬、兵兵、（小学）叶建宏、王煥、李俊、张胜、（初中）方坤（方蕊）、郑燕山、（高中）郑永华、王健、（大学）李刚、周雷、赵健、杨磊……

■购物锁定 = = = =

HARO魔方、被指名购买的手办 = = = =

■听到《废材（柴♀）公主》这个特色译名，哭笑不得中。

■最近脑中默念句：VGT9TE-8K46V4-NC8AKY-LB9VLK



MASCAR

■大中小学陆续开学，炎热的夏天马上就要结束了，此时正是锻炼身体的好时机。凭借TGFC某上海达人的相助，MASCAR入手了KONAMI的原装DDR舞毯，对于预定10月推出的EXTREME版期待超高。

■目前与PERFECT配合FF11连携度越来越高，只可惜两人的队伍实在难以有所作为。本人是15级GAL僧侣，P是16级HUM白魔，欢迎等级相近的玩家加入电软战队，种族职业不限。

■本期推荐的DVD是前苏联1974年拍摄的战争大片《莫斯科保卫战》，2区4张D5版本。另外看到了《解放》的DVD版本，本人没有购买，这里先不作评论。



电子游戏软件



封面: 新约·圣剑传说

GAME INDEX

PS2

魔界英雄记·马克西姆	12
天外魔境2	14
GT赛车4	16
九龙妖魔学院纪	18
LOVE SMASH.5	20
鬼武者·无赖传	22
侍道2	26
合金装备3·食蛇者	124
卡拉OK	124
专业足球进化版	125
生化危机·爆发	126
GT赛车4	126
机动战士高达·相逢在宇宙	127
机动战士Z高达·奥古对泰坦斯	127
鬼武者·无赖传	127
山脊赛车·革命	127
怪兽大作战	128

GC

马里奥高尔夫	30
天外魔境2	125
马里奥赛车·双重冲击	125

ARC

机动战士Z高达·奥古对泰坦斯	28
OUT RUN2	126

GBA

真·女神转生2	128
---------	-----

PS

前线任务 1ST	24
----------	----

半月刊 每月1日/15日出版
 主办单位: 中国科协工程学会联合会
 社长: 叶宗林
 编辑出版: 《电子游戏软件》杂志社
 执行主编: 杨柯来、杨帆
 地址: 北京安外邮局75信箱
 邮编: 100011
 编辑部电话: (010) 64472187
 E-MAIL: vgame@public.bta.net.cn
 邮购部电话: (010) 64472177
 64472919
 广告部电话: (010) 64472180
 广告制作: (010) 64472190
 E-MAIL: vgame@public.bta.net.cn
 印刷: 北京新华印刷厂
 订阅: 全国各地邮局
 刊号: CN11-3505/TP
 ISSN 1006-5032
 邮发代号: 82-648
 广告经营许可证: 京西工商广字0055号
 定价: 8.40元

电子游戏软件

VOL.119
2003/19

CONTENTS

激荡报道

四款大作同发,索尼年末准备发飙.....4

恶魔城·无罪的叹息 山脊赛车·进化 狂野历险Alter code:F 生化危机·爆发

紧急企划

新主机“幻影”发表,上海育碧著名制作人叶伟直击访谈.....7

新主机“幻影”有着巨大的潜在危机,业内人士普遍认为.....

大攻略

新约·圣剑传说.....64

新时代的超任情结,12年后的感动再开!

恐怖新闻.....72

恐怖游戏大作恐怖新闻的恐怖攻略。

恐怖SHOW.....78

白痴星川明人君开始拿恐怖攻略吓唬人了。

三栖人

大师的足迹·怀念藤子·F·不二雄老师.....110

缅怀永远的漫画大师——藤子·F·不二雄

无双道

魔界英雄记·马克西姆.....12

天外魔境2.....14

GT赛车4.....16

九龙妖魔学院纪.....18

LOVE SMASH.5.....20

鬼武者·无赖传.....22

前线任务1st.....24

侍道2.....26

机动战士Z高达·奥古对泰坦斯.....28

马里奥高尔夫.....30

游戏研究所

召唤之夜3	36
世界足球·胜利11人7	40
樱大战·热血青春	46
J联盟球会创造3	48
幻想传说	50

其它栏目

编辑手札	2
本期目录	3
游戏新闻眼	4
中国电玩榜	10
编辑点评	33
闯关族的家	58
大墙画廊	63
秘技天地	86
科普园地	94
GAMEBAR	112
流行巴士GO	119
新作游戏发售表	120
龙哥热线	122
新作游戏情报	124

GAME NEWS 游戏新闻眼

本期新闻眼统计时间

8月23日~9月4日



4部PS2大作确定同日发售 索尼年末攻势拉开疯狂序幕

本刊日本专讯 11月27日将成为PS2玩家的节日,不过庆祝节日的代价就是掏空自己的荷包。据来自此间的消息称,共有4款PS2玩家牵肠挂肚的大作将在这一天发售。这其中包括PS2上的第一款恶魔城《无罪的叹息》;计划跨平台推出的《山脊赛车进化》;意欲拓展网络市场的《生化危机 爆发》;以及改编自PS一代的《狂野历险Alter code:F》。

《恶魔城·无罪的叹息》是我国玩家非常期待的作品,在厂商发布官方消息之前已经炒得谣言满天。KONAMI对于该游戏也是雄心勃勃,他们承诺“这将是跨时代的一作”。该游戏



1 山脊进化的画面比前作有了显著提升。

描述了恶魔猎人贝尔蒙多家族的祖先与吸血鬼德拉克拉之间的恩怨起源。角色设定仍由小岛文美担任。

《生化危机 爆发》则是CAPCOM在次世代主机上推出的第一款网络游戏。游戏目的与单机版相同,都是逃离被丧尸围困的浣熊市。玩家可以在游戏中选择警察、普通市民等8种不同的角色。支持单机游戏。

《山脊赛车进化》是NAMCO继《灵魂能力2》之后又一款在PS2、GC、XB上同时发售的游戏。游戏增设了故事模式和F1模式。开发人员称,游戏赛道的风格将回归到3代。

《狂野历险Alter code:F》是PS上一代的加强版本。据说游戏中超过80%的剧情都经过了编剧金子彰使重新创作,角色数量也由原作的3名增加至8名,并且收录了大约2个小时的高质量CG。

尽管夏天刚刚过去,但是我们已经可以嗅到圣诞商战的硝烟味道。11月27日,索尼将在这一天打响年末商战的第一枪。



索尼网络巨舰不甘屈于人后 首个在线竞赛服务即将出台

本刊日本专讯 索尼在线娱乐(Sony Online Entertainment Inc.)近日公布,该公司终于正式启动SOEGames.net,这是一个在线游戏竞赛服务,将容许玩家在互联网上搜索自己的对手并进行在线比赛。首个对应SOEGames.net的游戏将会是《无尽任务》以及《Champions of Norrath》,这两款游戏就是根据索尼重头MMORPG制作,SOEGames.net也将是第一个可同时对应家用机以及PC玩家共同在线比赛的专门性服务系统。

SOEGames.net将让玩家轻松地与其它对手联网,并提供多种层次的服务。首先是基础服务,这是无需额外注册费用的服务(玩家必须向系统提交自己的互联网连接方式,以决定其网络游戏模式)。SOEGames.net服务将会内置《无尽任务之王》以及《Champions of Norrath》,



1 无尽的任务在欧美市场反响强烈。

因此玩家无须为了寻找对手或盟友而中途离开游戏。

《Champions of Norrath》是根据EQ制作的一款动作RPG游戏,对应PS2平台,通过SOEGames.net将可以实现四人同玩,玩家们可以组队进行迷宫探险等,感觉上与《梦幻之星在线》比较相似。而《无尽任务》则是一款气势恢弘的即时战略游戏巨作,对应平台为PC。这款游戏的网络部分将会有十分丰富的选项,并容许12名玩家同场比赛。



1 同一天发售的4款游戏显示了索尼对于年末商战志在必得的心态。



任天堂发布新颜色GBASP主机 对应软件口袋妖怪销量接近千万

本刊日本专讯 任天堂公司在9月5日发布了2种颜色分别为“珍珠粉”与“珍珠蓝”的新款GBASP主机。由于这两款新主机不是奇货可居的限定版本,因此价格不变,仍然是12500日元。

另据任天堂在最近发布的消息,截止今年6月末,他们已经在全球范围卖出了3075万台GBA主机(含GBASP),而对应游戏《口袋妖怪·红蓝宝石》的全世界销量更达到了近

乎疯狂的950万套,其中日本销量468万套、北美销量297万套、欧洲销量176万本,其余的111万套则来自澳洲。



1 粉色的GBASP会大受女孩子们的欢迎吗?



迪斯尼证实“王国之心2”正在开发中 新作有望赶在本届东京游戏展上公布

本刊德国专讯 “PS2版《王国之心》的续作正在开发中”,这是迪斯尼产品部主管Andy Mooney在德国举办的“Game Convention 2003”上发布的消息。按照他的说法,“王国之心2”目前已经进入了实际开发阶段,如果一切顺利的话,SQUARE-ENIX将赶在9月的东京游戏展上发布相关情报。

无独有偶,动画版“王国之心”的消息也得到了确认,不过与此前传闻的迪斯尼将把该游戏改编为年度大片所不同的是,据Andy透露,动画版“王国之心”将以TV动画的形式在电视台播出。

王国之心是原SQUARE在2002年推出的动作RPG,游戏中囊括了FF系列的人气角色以及迪斯尼动画中家喻户晓的人物,在全球创下了300万套的销量,是原史克威尔在近年来推出的唯一一款销量达到百万的原创游戏。



1 王国之心2酷似萨菲罗斯的BOSS。



世嘉记者发布会宣布TGS展出作品 Kunoichi忍等8部新作情报曝光

本刊日本专讯 9月2日，刚刚更换了社长的世嘉在东京召开新闻发布会，一口气公布了8款即将在本届东京游戏展上发布的新游戏。而一度有传闻称已经离开世嘉的专务执行役員冈村秀树主持了本次大会。

据冈村透露，世嘉计划在9月底

召开的游戏展上发布的游戏包括：Kunoichi忍、噗呦噗呦聚会、海兽之岛、德比创造3、职业棒球球会创造2003、山药、小人国和德比俱乐部在线。但是与往年相比，世嘉在这次TGS上出展新作的分量明显与玩家的期望并不相符。改组之后的世嘉，显然还有很长的路要走。

噗呦噗呦聚会

系列最新作《噗呦噗呦聚会》将于PS2、GC、Xbox和DC四部主机上发售。新作加入了原创的狂热模式，连续消除噗呦可以积攒狂热槽，该槽蓄满即可进入狂热模式，此后噗呦下落便会引起巨大的连锁反应。预定今冬发售，价格未定。



↑画面由3D制作，细部处理非常精细。

海兽之岛~惊奇之岛~



正在开发中的GC游戏“海兽之岛”具有明快而可爱的风格。游戏的目的是用自己双手创造并培育海兽，最终拯救海兽之岛。游戏支持与GBA联动，玩家可以吧怪兽通过卡片的形式传送到GBA上，在GBA上利用迷你游戏培育海兽，并将在GBA中获得的道具返传到GC的故事模式中。游戏预定今冬发售，定价6980日元。

Kunoichi-忍-

早在E3展上公布的Shinobi的续篇《Kunoichi-忍-》在这次提供了试玩。新作的主人公是少女绯花(ひばな)。与前作相比，角色动作更快、更流畅，键位设定也稍有不同。游戏对应平台仍然是PS2，预计12月4日发售，定价6980日元。



↑据开发人员透露，新作难度略有下降，目的是让初学者也可以轻松上手。



↑英姿飒爽的绯花将担任本作主人公。她的人气会超过前作的秀真吗？
—主角发动特技的瞬间。

山药

以手冢治虫著名漫画作品的“山药”改编的游戏。在本次大会上试玩版出展，是一部充满传奇和恐怖氛围的作品。CG影像中，有用手腕架住敌人刀剑的情景。游戏类型属于日本式的动作冒险游戏。对应主机PS2，预定2004年春发售。



职业棒球球会创造!2003

选手的保留限制从原来的32名增加到50名。比赛场景由可以一观场地全景的迷你球场和真实比赛场景构成。每局比赛均可观战。追加了许多月间MVP等事件，游戏时间远超前作品。对应主机PS2，预定11月20日发售，定价6980日元。



↑人物的五官刻画非常逼真。

德比创造3 德比赛马创造!



↑本作为高级玩家开设了假想配合模式

德比创造系列最新作。加入了东芝的音声合成技术，可以在实况转播中叫出自己赛马的名字。实况解说由广播电台的山本直也担当。赛道场景的描绘更为真实，四季的变迁非常明显。而且还加入了针对赛马的血统研究所，初玩者可以在这里学习培育赛马的基本规则。对应主机PS2、GC，定价6980日元，发售日未定。

小人国~与矮人居民一起!

由日本电视剧改编的游戏。新作描述了误入小人国的主角通过收集梦想与希望的能量“利姆”，最终脱出的过程。玩家需要在小人国开设商店，通过买卖道具换取“利姆”。游戏对应主机GBA，预定2004年2月发售，价格未定。



↑画面趣味感十足，情节忠实于原作。

德比俱乐部在线

本次大会只公开了CG影像，详细情报将在本届TGS上发表。本作是一款必须对应网络的赛马育成游戏，每个服务器可以容纳4000名玩家，支持18匹赛马同时对战。游戏对应PC平台，具体配置与发售日期都尚未公开。



↑玩家可以为自己的爱马装备盛装。

记者随笔

穷途末路，这就是记者在看到世嘉在TGS上计划公布的游戏名单时的第一感想。除了“超级忍2”这一款作品之外，其他游戏能挽救它目前

状况的几率几乎是零。不知世嘉为什么不拿出应有的重量级作品，而是掏出连鸡肋都算不上的东西来凑数。现在不仅是玩家，可能连世嘉自己，都已经很清楚它不再是那个叱咤风云的世嘉了。 记者/草

一 站在讲台前的专务执行役員冈村秀树。



一 本届TGS上世嘉展区的预想效果图。





PS2变相降价意在推广网络 零售商埋怨降幅太小难有斩获

本刊美国专讯 正如许多人预测的那样,索尼PS2将于近期在美国变相降价,以进一步扩大自己的领先优势。SCEA宣布,今后凡是购买PS2网络套件的消费者都可以免费得到一款附赠游戏。这种网络套



↑ PS2的工作重心正在向网络方面转化。

装包括PS2主机和网络适配器,售价199美元,附赠游戏则是目前在美国销路不错的《ATV Offroad Fury 2》。不过SCEA同时强调,不带网络套件的旧型号PS2价格维持不变,依然是179美元,因此这也可以被视为索尼普及在线服务的一种决心。

尽管索尼发布了变相降价的消息,但是零售商似乎并不领情,他们普遍认为降幅太小。全美最大的游戏连锁店Gamestop就表示,PS2这种幅度的降价缺乏魄力,很难对市场起到大的影响,同时他们指出,网络套装PS2的实际销量也没有索尼吹捧的那么出色。



SCE首席技术执行官冈本伸一辞职 辞职理由与今后去向均未发表

本刊讯 前不久还出面为CELL造势的SCE首席技术执行官冈本伸一(Shinichi Okamoto)日前向索尼集团提出了辞呈,并于8月31日正式卸任。

冈本伸一生于1958年,1983年从日本早稻田大学理工学部毕业,1989年进入索尼,1993年转入SCE开发部,领衔开发了普及全球的PS以及PS2主机。2000年就任执行常务,此后一直致力于超级芯片CELL的研发。

目前冈本伸一还没有透露其辞职原因和今后去向。在他离开之后,

SCE首席技术执行官一职将会由原美国分部的技术部副总裁Masayuki Chatani担任。



↑原SCE CTO冈本伸一。



PSP将具备数码相机和手机功能 久多良木健透露掌上多元终端计划

本刊讯 最近, SCE社长久多良木健在接受《每周国际新闻》采访时透露了他们准备将PSP打造为多功能数码产品的想法。



↑PS家族的生父久多良木健。

久多良木表示,索尼计划为PSP推出包括数码相机和无线电话在内的多种外设,通过这些外设PSP掌机将具备数码相机以及手机的功能。

“我们之所以把PSP称为新一代的Walkman,是因为PSP将拥有令人惊叹的多种附加功能,完全可以替代许多功能单一的数码产品。PSP将不仅为消费者提供便携娱乐,更是一部超值的通讯终端。”久多良木如是说。

记者随笔

索尼没有公布PSP外设的具体情况,也没有说明加装这些功能后体积会变大多少,但这些都不重要。重要的是,拥有手机及摄像机功能后,PSP会从简单的掌机摇身一变,成为贯彻索尼家电思想,兼顾新世纪

记者/草

娱乐、通信功能的多用便携工具。这不仅是对号称“纯粹游戏机”的GBA的最强一击,而且也是索尼在它原本不成功的手机市场上押下的最大赌注。如果PSP在掌机和手机市场上都不能取胜,索尼想再涉足这两个领域恐怕就很困难了。



劳拉之父脱离Core Design Heath-Smith在英组建新公司

本刊英国专讯 盗墓者系列创始人兼Core Design公司董事Adrian Smith和Jeremy Heath-Smith兄弟,将在英国组建新公司继续游戏开发。

据一位不愿意透露姓名的Core员工介绍,Adrian Smith和Jeremy Heath-Smith在离开Core的时候带走了几名开发骨干,但是大部分制作人员都留了下来,因此Core的工作仍得以正常运作。

2003年看来是业界名人们跳槽的年份,前有CAPCOM著名制作人



↑系列最失败的作品黑暗天使

冈本吉起另立门户,接着又是有着劳拉之父称号的Heath-Smith,在这些大腕们改换门庭的背后,真不知道是喜还是忧。



史莱姆踢翻勇者改行演主角 DQ外传宣布登陆GBA

本刊日本专讯 受勇者欺压的万年配角“史莱姆”将出任DQ最新作主人公。据《少年跳跃》的报道, SQUARE-ENIX将于近期在GBA上发售一款以史莱姆为主角

的动作冒险游戏《スライムもりもりドラゴンクエスト 冲击のしっぽ団》。在游戏中,玩家要利用史莱姆的不同能力解开谜团并攻击敌人,最终完成追击谜之敌“尾巴团”的任务。

制作阵容方面,该游戏起用了与正统DQ系列如出一辙的强大班底,“DQ之父”堀井雄二任总监制,著名漫画家鸟山明任角色设定,由Tose公司负责具体开发。

目前S-E还没有公布游戏的确切发售日期,不过他们承诺会在本届东京游戏展上发表进一步情报。



↑以S-E的实力而言,游戏的质量不容置疑。



业内预测GC即将下调至99美元 分析家直言方糖已经走投无路

本刊讯 与PS2变相降价相对应的消息是,有人预言GC将从目前的149美元降至99美元!据eNet从CNN得知的消息,鉴于GC在本财年第一季度销量惨淡,在日本本土3个月累积销量只有8万部,任天堂有可能采用破坏式的降价方式以求迅速扭转颓势。

另有一位叫P.J. McNealy的分

析家说:“尽管任天堂没有挑起价格战的习惯,但是他们现在已经无路可走,只有靠大幅度的降价才能保全自己的竞争优势”,其形势的危机程度可见一斑。

不过,上述言论只是某些业内人士的一家之言,可靠消息我们还要等任天堂的官方声明。



"It's good to play together" 微软新广告语强调XB网络优势

本刊讯(记者:草) 期望通过广告来给玩家留下好印象的微软,为今后的XB发售又打出了新的广告语:“It's good to play together”,其意思和中国的古语“独乐乐不如众乐乐”相近。发布新广告语的目的,自然是为正在开展的XBOX Live服务进行宣传。微软在全球三大市

场都殚精竭虑地推出广告,但成效甚微,而且曾经因“生命苦短,及时行乐”的广告词以及不恰当的画面而在英国引起诉讼,XB的声誉也因此一定程度上受到影响。此次的广告刻意强调了XB在网络游戏方面的优势,可以说是比原来单纯的全面宣传又迈进了一步。

紧急企划 评新主机幻影的 巨大潜在危机 专访

“业内人士普遍对幻影主机没有兴趣……” 上海育碧著名制作人叶伟直击专访!!

自本刊上期报道了新主机幻影(Phantom)的详细规格以来,许多读者纷纷来电询问这部主机的相关情况,为此我们特地造访了上海育碧电脑软件公司的著名制作人叶伟先生,请他以业内人士的身份谈谈自己对于这部主机的看法。虽然其中可能有一些看似极端的论调,但是相信读者能够从中感受到蕴藏在幻影前性能背后的深刻危机。



本刊记者(以下简称记)■美国厂商Infinium Lads在8月初公布了幻影主机的具体规格,请您谈一下对这部主机的总体印象。

叶伟(以下简称叶)■基本上这台主机除了外表没有给我留下其它什么印象——毕竟一个外形长得像空气过滤器的游戏机在视觉上给人的冲击是巨大的(笑)。

说实在的,当我们已经有索尼与微软这两个巨头在电视游戏主机市场上你死我活的时候,其他任何人的介入都无法再掀起更多的波澜。Phantom也是如此。

总体来看,幻影更像是一个设计超前的、耍酷的试验品。从外形、到菜单、到标志、到游戏进行方法,无一不体现出与众不同的性格和表征。这种产品的确实可以吸引少部分追求超现代感年轻人的眼光,但实际商业价值并不大。

在此之前Infinium Lads只是一个默默无闻的小公司,也许Phantom的出现只是为了炒作一下而已。毕竟游戏业现在是财主们的游戏,没有大户背景的产品注定只能是匆匆过客。

记■幻影的开发商已经明确表示这部主机可以兼容PC游戏,这样的话,幻影在刚刚发售的时候便已经拥有了强大的软件阵容,您认为这会使得该主机快速普及吗?

叶■确切地说Phantom就是一台以游戏为主要目的、以电视为输出设备的PC,几乎没有多少人会真的把它当作电视游戏机来处理吧?

不过如果试图以兼容PC游戏来

作卖点的话,幻影会有点得不偿失。这其中最重要的一个问题就是:为什么还要买一台Phantom呢?这年头家里没PC的人已经不多见了。如果说因为配置不够而玩不了某些游戏的话,大可以升级自己的电脑而不是去买一台Phantom——而且谁能保证一年以后Phantom没有配置的问题?

此外,“兼容PC”与“拥有强大的软件阵容”实际上是两码事。那些游戏没有一个是为Phantom而特别优化制作的,无论是游戏质量还是兼容性都难以保证。话说回来,如果是台PC还可以自己搞搞弄弄下点补丁解决兼容性问题,但是面对Phantom上出现的蓝屏恐怕就要手足无措了。(大笑)

记■与现行游戏机的软件流通方式所不同的是,幻影主机的软件全部需要登陆专门下载,这种方式对于电视游戏而言还不多见,您对此有何看法?能有效地抑制盗版吗?

叶■这就是我前面所说的“超前设计”中的一个部分。我相信在未来高速网络完全普及后的理想状态下,这种设计将成为一种通用模式。

不过鉴于高速网络全球化在经济与政治上所受到的限制,恐怕这个“理想状态”在我有生之年是无法实现的,那么由此带来的地域局限性也就非常明显,最后的结果是影响主机的进一步扩张和发展。

至于盗版,用这个方式是防备不了的。君不见如今连网络游戏都有私服的么?在主机上做点手脚,使其连接到其他非官方网站上去不是一件难事。

记■据说还要下载各种升级包和补丁,这对于电视玩家而言简直是一件不可想象的事情啊……

叶■也许未来的玩家会习惯吧!(笑)。

其实随着游戏网络化的逐渐推

进,今天的电视玩家对升级与补丁也不再感到陌生,比如FFXI连接开始之前的自检与升级,有时甚至要花大半个小时。这些其实都不是大问题,问题的关键还是在于游戏本身。一个好的游戏玩家是有耐心去等待去升级的,但一个垃圾就算安装再方便快捷,也只能是垃圾。

记■尽管幻影对应PC软件,构造也酷似电脑,但是开发商却打着“次世代主机”的名义进行宣传,您认为幻影所面向的消费层次是怎样的?是电视游戏玩家还是PC玩家?

叶■确实Infinium Lads的官方网站上对幻影的介绍就是“Next Generation Console”,不过除了那些喜欢耍酷的少数派,恐怕没人会把这个主机当一回事吧?

记■幻影对应PC软件,那么传统的电视游戏厂商会为其开发游戏吗?

叶■SEGA和EIDOS还给N-Gage开发游戏呢,但这不能说明任何问题。如果Infinium Lads能拿出足够多的钞票,让SQUARE-ENIX为它做几个游戏也不是难事——可是有这个必要么?厂商的主力总归是集中在那几个主力機種上,主力产品的首发平台才是最重要的。

记■这部主机的利益收取点放在什么上面?其经营模式与传统的游戏主机一致吗?

叶■我认为Infinium Lads的一个大问题是没公布合理的赢利手段。

Phantom通过什么来赚钱?怎样赚钱?这是一个很现实的问题。电视游戏行业的通常做法是硬件亏本软件赚钱,那么Phantom是否打算这样做?如果不是,那么昂贵的主

机价格势必失去竞争力,让人望而却步的结果自然是无法赚钱;如果是,那么谁来给Phantom做游戏?Infinium Lads又怎么来收应得的权利金?兼容PC游戏可能造成的后果就是游戏多但Infinium Lads却一分也得不到,所以这两种传统盈利模式都不适用在这个主机上。

目前幻影的游戏方法给人的感觉是一种变化了的网络销售与租借模式,但是迄今为止从事类似网络商务的公司鲜有成功的范例。

所以对我而言,Infinium Lads的经营模式仍然将是一个谜。

记■幻影计划2005年在日本发售,但是考虑到微软XBOX在日本市场的窘境,您认为幻影的情况会是什么样的?

叶■网络化在日本推行遇到的阻力很大,虽然日本政府有建立“数码日本”的宏大设想,但是网络游戏的玩家数始终无法上升便是一个反例。因此,不用考虑什么日本美国的文化差异,光是这个以网络方式来进行游戏的设计,在日本的命运已经是可以确定了。

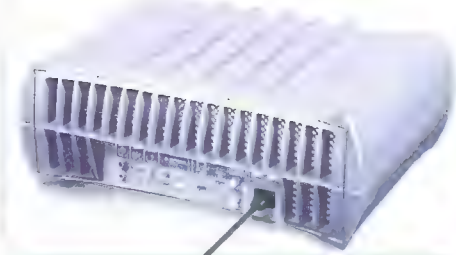
我个人估计到2005年Phantom本身是否存在已经是一个问题了。

记■据您所知,业内人士普遍对这部主机持怎样的看法?

叶■目前业内人士还是比较关心主流機種的竞争,对幻影的兴趣不大。

记■育碧是否有专门为幻影开发软件的计划?

叶■育碧始终致力于各个平台开发优秀的游戏软件,如果有Phantom的项目计划我会第一时间通知的。





欧洲游戏大展ECTS2003如期召开 大作情报频频发表,展会规模再创新高

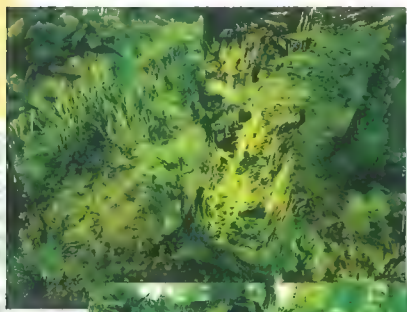
本刊欧洲专讯 按照惯例,欧洲最大的游戏盛会ECTS2003在当地时间8月27日~8月29日在伦敦召开。由于欧洲游戏市场的份额增长迅速,厂商对于本届ECTS也是格外重视,纷纷拿出自己的看家大作出展,竭尽所能地吸引玩家的眼球。

在本次展会上,KONAMI的展台占据了非常好的位置,观众一进场就能看见KONAMI的大型展台,而

在大屏幕上播放的《合金装备3》的最新预告片也一度成为会场交通拥堵的原因,大屏幕前每天都人头攒动。硬件厂商方面,任天堂、索尼、微软等巨头更是当仁不让,大作频频,令人目不暇接。其中任天堂是在展馆外展出的,以马里奥赛车为主打的一批GC游戏来势汹汹,似乎扭转颓势指日可待。下面本刊将公开在本次大会上发表的大作最新画面。



斯内克的丛林战 拉开全新序幕!!



「斯内克可以顺着藤蔓爬上大树,以避开敌人的搜捕。」



合金装备3·食蛇者

在本届ECTS上获得最多褒美和掌声的游戏。三代采用了与前作截然不同的绘图引擎,描述了特工斯内克独自在野外的生存之战,玩家除了要与敌人周旋,还要面对残酷的大自然。游戏预计在今冬发售。属于PS2独占作品。据说可能对应网络。

一小岛秀夫称这是革命性的一作,主人公斯内克为了生存而战。

!与前作不同的是,3代的场景更广阔,更真实,冒险的难度与投入度都全面提升,而玩家所操纵的斯内克也将追加大量新动作。



「每辆赛车都由双人驾驶,坐在前面的角色负责开车,后面的角色负责投掷道具干扰其它车辆。」



马里奥赛车·双重冲击

作为任天堂贯彻GC+GBA局域网战略的重要一环,《马里奥赛车·双重冲击》除了支持四人分屏对战外,还可以连接两台GC进行8人对战。日版预定11月17日发售。



「每位角色的特点各不相同,玩家可以在途中更换两名角色的位置,以应对不同情况。」

「马里奥的能力非常均衡,适于同任何角色组队,因此大受欢迎。」



「库帕与碧奇同乘一辆卡车的场面是无数饭斯期待的。」



「本届展会上公布的新舞台,马里奥赛车投掷道具的瞬间。」

公开ECTS2003上最吸引眼球的游戏

！本作将在日本发售8个版本，每个版本收录不同的歌曲，曲目总数达50首。



卡拉OK舞台



KONAMI在本届展会上公开的另一主打作品。玩家可以通过PS2的专用USB耳麦，根据画面上的提示及音乐节拍唱歌。游戏预计9月25日发售。



一歌词以及旋律的高低会在画面的最下方显示。



一在Showtime模式中玩家可以举办演唱会。

！图为新公布的角色大卫，由于职业是电工，所以随身带有工具。



生化危机 爆发

CAPCOM在大会上公布了游戏的最新场景。玩家可以在游戏中选择8位不同职业的角色。预定11月27日发售。支持单机版游戏。



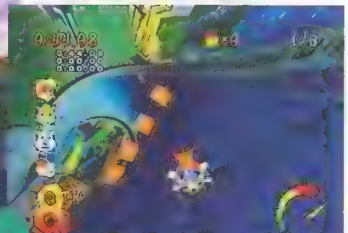
！接近丧尸后可以用肩部将其撞开后，再寻找出路逃跑。



古惑狼赛车

本作由KONAMI代理发行，预定在Xbox、PS2、GC上跨平台发售。游戏描述了主人公与逃跑的外星人展开的卡丁车大战。其中含有大量分支，为玩家展现了一个充满异国情调的独特世界。Xbox版将于11月在北美率先发售。其他主机的发售日尚未确定。

！与马里奥赛车相近的是，使用各种道具依然是游戏的乐趣之一。

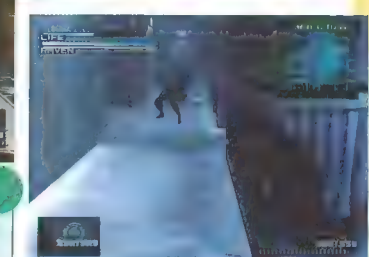
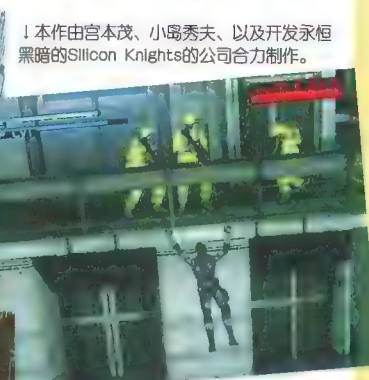


！NPC的AI得到大幅强化，玩家会遇到组队搜索和懂得利用盾防御的敌人。



合金装备：双蛇

PS上1代的复刻版，但是由于采用了2代的引擎开发，令整体水平有了质的飞跃。美版发售日已经确定在11月1日，日版则定在明年年初。



！游戏加入了全新的主视点战斗模式，画面魄力巨大，完全脱胎于PS版。



GT赛车4

GT生父山内一典为与会人士展示了游戏的最新画面，其中筑波、纽约和克罗地亚峡谷三种赛道给人们留下了深刻印象。实拍的背景贴图与前景的多边形赛道融合得极其自然。目前游戏的开发度已经达到80%，预计今冬发售。



一！据说游戏将收录超过500辆名车。概念车的数量尚未公开。

★由Sonic Team开发的网络RPG《梦幻之星在线3》将于11月27日登陆GC，定价6980日元。

★欧洲任天堂产品部经理Marko Hein称，任天堂肯定不在GC上推出口袋妖怪的正统系列。

★KONAMI宣布他们将起用以“咖喱妹”博得人气SONIM作为PS2恶魔城的形象代言人。

★有未经证实消息称，号称GC最终兵器DQ将于明年发售，支持与GBA联动。

★据《电击GC》称，此前报道的将于年底发售的GBA百万大作有可能是《口袋妖怪 绿+赤》的强化移植版，不过该消息尚未得到任氏官方证实。

★据截稿前最新消息，S-E发表了FM系列最新作《前线任务4》，游戏舞台设定在1代的六年之后，类型S·RPG，对应PS2，今年内发售。

★由世嘉为GBA开发的动作游戏《铁臂阿童木·阿童木之心的秘密》将于12月18日发售，价格4980日元。



中国电玩榜

本期公告:

1. 随着新学期的来临, 大家都开始忙着“开荒、种地、备战”吧, 计票的MM开始笑眯眼了, 可怜了这期的排行版喽, 受欢迎的大作分布基本不变, 期待年末数款大作对其发动更强烈冲击。

2. 统计截止共收到有效选票1083张。

2003年第19期(统计时间2003年8月15日-8月31日)

1

黄金太阳



机种: GBA
类型: RPG
厂商: NINTENDO
其他: ——

计票: 378

2

最终幻想10



机种: PS2
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: ——

计票: 366

3

合金装备索利德2



机种: PS2
类型: ACT
厂商: KONAMI
其他: ——

计票: 341

4

最终幻想8

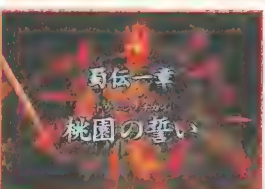


机种: PS
类型: RPG
厂商: SQUARE
其他: ——

计票: 304

5

真三国无双3



机种: PS2
类型: ACT
厂商: KOEI
其他: ——

计票: 289

6

生化危机

机种: GC 类型: AVG
厂商: CAPCOM 其他: —— 272

7

口袋妖怪·蓝宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: —— 250

8

实况世界足球·胜利十一人7

机种: PS2 类型: SPG
厂商: KONAMI 其他: —— 238

9

口袋妖怪·红宝石

机种: GBA 类型: RPG
厂商: NINTENDO 其他: —— 222

10

超级机器人大战D

机种: GBA 类型: SLG
厂商: BANPRESTO 其他: —— 219

11

真三国无双2

机种: PS2 类型: ACT
厂商: KOEI 其他: —— 218

12

实况世界足球·胜利十一人6

机种: PS2 类型: SPG
厂商: KONAMI 其他: —— 199

13

鬼武者2

机种: PS2 类型: AVG
厂商: CAPCOM 其他: —— 193

14

超级机器人大战R

机种: GBA 类型: SLG
厂商: BANPRESTO 其他: —— 184

15

恶魔城·月下夜想曲

机种: PS 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —— 179

16

火炎纹章·烈火之剑

机种: GBA 类型: SLG
厂商: NINTENDO 其他: —— 175

17

最终幻想X-2

机种: PS2 类型: RPG
厂商: SQUARE 其他: —— 171

18

实况世界足球·胜利十一人2002

机种: PS 类型: SPG
厂商: KONAMI 其他: —— 159

19

火炎纹章·封印之剑

机种: GBA 类型: SLG
厂商: NINTENDO 其他: —— 144

20

恶魔城·晓月圆舞曲

机种: GBA 类型: ACT
厂商: KONAMI 其他: —— 107

非主流游戏推荐篇

神乐传说



★由于一堆杂七杂八的原因, 本作在发售以来虽然受到了广大玩家的一致好评, 但在我们的中国电玩榜上却不见踪影, 作为传说系列的最新作, 本作的系列最高分并非浪得虚名, 全3D后使得战斗的空间感和真实感加强不少, 很多对3D现象有排斥反应的人也会对其赞不绝口吧。

日本家用机新作期待排行榜

1	勇者斗恶龙8	机种:PS2 类型:RPG	厂商:SQUARE·ENIX 发售日:未定	3970
2	合金装备索利德3 ·食蛇者	机种:PS2 类型:ACT	厂商:KONAMI 发售日:2004年	2041
3	生化危机4	机种:GC 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:未定	1897
4	神乐传说	机种:GC 类型:RPG	厂商:NAMCO 发售日:8月29日	1760
5	MOTHER3 (暂名)	机种:GBA 类型:RPG	厂商:NINTENDO 发售日:未定	1455
6	GTA3★	机种:PS2 类型:ACT	厂商:CAPCOM 发售日:9月25日	1336
7	鬼武者3	机种:PS2 类型:AVG	厂商:CAPCOM 发售日:2004年3月	1283
8	马里奥赛车	机种:GC 类型:RAC	厂商:NINTENDO 发售日:2003年3月	1050
9	樱大战5	机种:PS2 类型:SLG	厂商:SEGA 发售日:未定	1055
10	GT赛车4★	机种:PS2 类型:RAC	厂商:SCEI 发售日:未定	943



★个人对于该系列是非常的深恶痛绝，所以看到欧美玩家对该作的狂热程度感到十分的不解，最近收到远在瑞典和英国的同学来信，说是他们的同学只玩PC、PS2的GTA系列及N64马里奥赛车，无语倒地中，看来这种抒发人类罪恶情绪的游戏很有市场啊，在此特别指名不推荐——

家用机软件两周销售排行榜

1	世界足球·实况胜利11人7★	机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SPG 发售日:8月7日	776867 总:776867
2	最终幻想·水晶编年史★	机种:GC 厂商:SQUARE-ENX 类型:ARPG 发售日:8月8日	261962 总:261962
3	召唤之夜3★	机种:PS2 厂商:BANPRESTO 类型:SRPG 发售日:8月7日	181441 总:181441
4	超级机器人大战D★	机种:GBA 厂商:BANPRESTO 类型:SLG 发售日:8月8日	138972 总:138972
5	怪物农场4★	机种:PS2 厂商:TECMO 类型:SLG 发售日:8月14日	109234 总:109234
6	口袋妖怪弹珠台	机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:TAB 发售日:8月1日	85853 总:140561
7	实况力量棒球10	机种:PS2 厂商:KONAMI 类型:SLG 发售日:7月17日	68216 总:392156
8	超级马里奥A4	机种:GBA 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:7月17日	63569 总:301879
9	机动战士高达SEED	机种:PS2 厂商:BANDAI 类型:ACT 发售日:7月31日	39966 总:185628
10	首都高BATTLE01	机种:GC 厂商:NINTENDO 类型:ACT 发售日:7月11日	30332 总:172867



★可以向大家大力推荐BANPRESTO的强力新作《召唤之夜3》，左边这位就是星坐在一周目时选择的小正太了，其实本来是想选择小MM的，这完全是手误的结果，还好这个小丫头的守护精灵还算可爱，还会BIPO BIPO的乱叫，否则早就RESET重来了，近期最值得一试的游戏。

日本街机游戏最新排行榜

游戏名称 (基板、厂商、类型)	投币率
1 育成足球2001-2002 (naomi2、sega)	57968
2 世嘉四人麻将·网络对战版 (naomi2、sega)	24944
3 太鼓的达人4 (system246、namco)	18777
4 SNK VS CAPCOM·混乱 (neogeo、snkplaymore)	17576
5 头文字DVer.2 (naomi2、sega)	14684
6 VR战士4·进化版 (naomi2、sega)	11578
7 时间危机3 (system246、namco)	11008
8 机动战士高达·联邦对吉翁OX (naomi、capcom)	9030
9 RACE ON (system246、namco)	8400
10 AVALON之键 (naomi2、sega)	7070

欧美(美国)家用机软件最新排行榜

游戏名称 (基板、厂商、类型)	投币率
1 盗墓者·黑暗天使 ps2、eldos、avg	
2 EYE TOY:PLAY ps2、sce、act	
3 SOCOM·U.S.NAVY SEALS ps2、sce、fps	
4 黑客帝国 ps2、atari、avg	
5 STARKY&HUTCH ps2、empe、act	
6 HULK ps2、vivendi、act	
7 007·夜火 ps2、ea、act	
8 GTA·罪恶都市 ps2、rockstar、act	
9 午夜俱乐部2 ps2、rockstar、rac	
10 斯诺克世界锦标赛2003 ps2、codemaster、act	

本期参与“中国电玩榜”的50名幸运读者名单

凡参加“中国电玩榜”投票的读者，均可能得到每月由本刊发出的纪念奖品，本期奖品由北京模玩两可玩具模型专门店独家提供(010-65282550)www.how-2-play.com. 奖品是名侦探柯南毛绒吊饰系列。特此感谢!



北京
广西
广西
河北
江苏
北京
北京
江苏
江苏

罗娜
伍贤珂
李其荣
吴迪
孙飞
马继楠
吴雪川
章文杰
王锐
曹军

吉林
吉林
湖南
河北
甘肃
广东
辽宁
贵州
海南
浙江

于洋
刘赢征
周文雄
王睿文
郑丽娜
邓铂生
徐洋
陈红
孙明
祝一诺

重庆
江西
广西
广西
广东
浙江
上海
新疆
广西
广东
天津

何易韩
王世超
覃薇薇
陈波
顾周杭
史元杰
马仕轩
蒋锐
李赞扬
杨克瑞

重庆
北京
上海
云南
江苏
北京
辽宁
北京
陕西
天津

李涛
李楠
袁磊
杨东
李勇
刚忠男
曾雪
袁溪
喻航
张斌

山东
广西
广东
广西
广西
四川
云南
河南
黑龙江
湖北

贾啸
岑锐
林志荣
李敏
罗健
叶勇
严鹏
田胜利
王晓宇
钱程



魔界英雄記マキシモ

魔界英雄记马克西姆
机械怪物的野望

MAXIMO

マキシモの野望

从动作游戏名作「魔界村」到「马克西姆」继承下来的
心型图案短裤在本作中也仍然健在。虽然穿着铠甲
战斗的样子非常不错,但还是穿着短裤作战才
是——最·酷·的!

PS2

厂商: CAPCOM

发售日: 2003.9.18

类型: ACT

价格: 6800日元

其他: ——

打破超越500年刻印而苏醒的"Zin"的野心!!

这次出现在马克西姆面前的还是机械怪物"Zin"军团! 500年前那些曾将世界推入绝望深渊的家伙们,本应该已经被英雄哈克摩亚卿亲手封印在城的深处才对——为什么在本作中会再次苏醒呢? 那个使"Zin"军团复活的神秘将军又是谁呢? 这次我们就为大家公开掌握着故事发展关键的众多人物和首次公开的场景——「死灭之海」等的最新情报。

战斗的马克西姆!



冒险途中玩家会遇到形形色色的人,其中有些人也正在和Zin军团作战。

死灭之海

The Sea of Extinction

虽然曾经是美丽广阔的大海,现在却已经变得干涸并露出了斑驳的岩石,残留的海水也受到了大量毒素的侵袭,这个大海所发生的异常现象,是否也是"Zin"和神秘的指使者在后面搞鬼呢!?



1 这个沙场就像地狱一样,走进这里的人经常被流沙吞没。
一浓雾弥漫的奇怪洞窟,在死灭之海中会有各种各样的机关在等待着你的造访。



1 在这里,马克西姆见到了由于大海干涸而被围困的居民,他决定帮助他们脱困。



特里顿

古代遗迹!?



一千涸的大海,上出现了一个超越历史的神秘遗迹。这里面长眠着什么人吗? 还是和Zin军团有关系呢!

「被召唤出来的女巨人连马克西姆的必死攻击也可以防得住。用剑攻击难道完全没有效果吗？」



「和哈克摩亚卿的战斗。他会使用华丽的剑召唤巨人为自己作战。这把长达数丈的超级巨斧攻击力一定很夸张。」

掌握着故事关键的 登场人物们

继承英雄的血统
褐色之剑的达人

哈克摩亚男爵

英雄哈克摩亚卿的末裔。本应和马克西姆同样秉承剑术之道的战友。可是这次却变成了敌人与之兵刃相交。他究竟为什么要这样做呢！



「为了打倒无比强大的哈克摩亚卿，有使用最后的必杀技了。」



"Zin"军团的将军

贝因

超越时代而苏醒并率领着机械怪物"Zin"军团的神秘男人。右手的断剑曾是哈克摩亚卿用来打倒Zin军团所使用过的武器。



打倒"Zin"的战士

哈克摩亚卿

本名莫加·哈克摩亚。500年前将人们从"Zin"军团的恐怖中拯救出来的传说之英雄。虽然"Zin"应该已经被他封印可是……



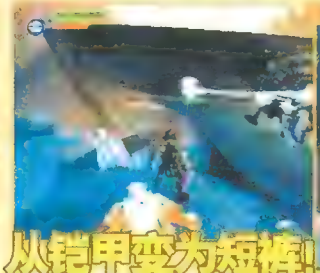
冒险者们的女神！

蒂卡

居住在死灵之森的深处，为造访森林的冒险者们制作道具的机关达人。说不定马克西姆也会拜托她帮自己制作道具。

这次的短裤可是 相当酷的哦！

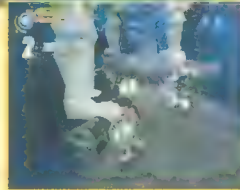
当铠甲受到攻击损坏后主角的衣服就会变成短裤啦！这是该系列中极为有趣的一个细节。而且这次短裤的种类可谓前所未有的多！而且短裤似乎也有某种特殊能力哦。



从铠甲变为短裤！



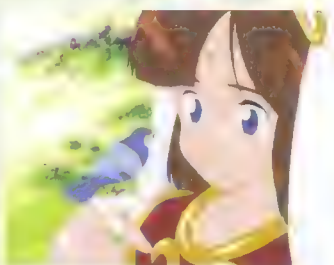
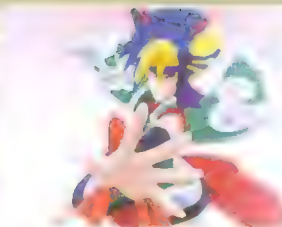
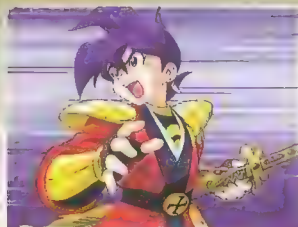
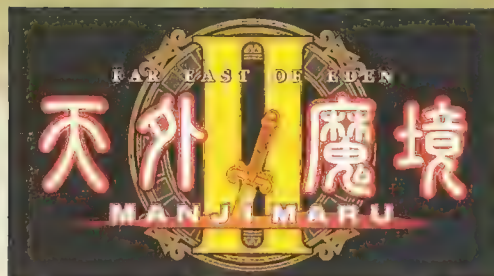
「绿色图样的盗贼短裤，可以告诉玩家隐藏宝箱的位置。」



短裤以外的装备 更是极为丰富多彩



「看起来玩家似乎要根据不同场景更换短裤，难道决定胜负的关键是这些短裤吗？」



被日本玩家誉为可以与DQ和FF并驾齐驱的RPG系列“天外魔境”的最新作品即将复活。本作由著名制作人广井王子领衔开发,预定于9月25日和10月2日分别在PS2及GC上登场。

PS2	厂商: HUDSON	发售日: 2003.10.2
	类型: RPG	价格: 未定

监制: 广井王子

GC	厂商: HUDSON	发售日: 2003.9.25
	类型: RPG	价格: 未定

监制: 广井王子

GAMECUBE玩家们,让大家久等了!

『天外魔境』觉醒之书的部分内幕公开

随着GC版《天外魔境2》发售日的临近,《天外魔境》觉醒之书也终于完成!该套装收录了大量未公开的设定原画,另附有从1代到3代的角色图解豪华版光盘。而且这只是一部分内容,

HUDSON承诺还会有更多的好料蕴藏其中。如此稀有内容一定会让许多玩家垂涎欲滴,不过想要得到这套经典收藏,就必须向日本提前预约才行!看到这里大家是不是感觉很失望啊~!



好想早点看到实物~啊!!

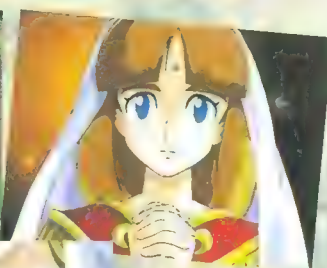
!由于详细内容尚未公开,所以我们只能靠目前已知的情报先解馋了。

另一位火之勇者,

身为火之勇者的主人公万丸为了阻止根之一族的野心而奋起战斗,这就是让众人期待已久的《天外魔境2》的故事梗概。这次我们要为大家介绍最后加入队伍

的另一位成员——绢。在京登场之后的一个小国中,万丸听到了一个关于继承了鬼之力的少女的谣传。绢最终能否平安无事的成为我们的伙伴呢!?

万丸与少女绢在此相遇!



将自己的力量封印起来!?



!命中注定要背负战斗宿命的少女,但是善良的她却不想伤害任何人。



绢

掌握着故事关键的人物,在游戏中是一位拥有预知能力的美丽少女。由于她拒绝战斗,所以只能使用各种法术援助万丸。

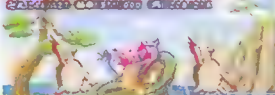
学会使用奥义和卷轴，在激烈的战斗中占据有利位置

奥义

每次升级觉醒的奥义都是各个角色固有的得意技，一共分为剑法、秘艺、体术和鬼道几种。与一般的魔法攻击所不同的是，使用奥义不会消耗技巧点，而且发动效果也极其惊人。不过奥义也并非万能技巧，需要玩家在合适的时机发动。

角色们所特有的战斗技巧

一除了可以在战斗中使用奥义外，角色在移动过程中也能使用奥义。



1 万丸夺回圣剑，重新开始修炼剑法，为新的旅途进行准备。

一如果使用“力武器”的话，敌人和自己都会受到损伤，属于自杀型招式。

绢，终于登场!

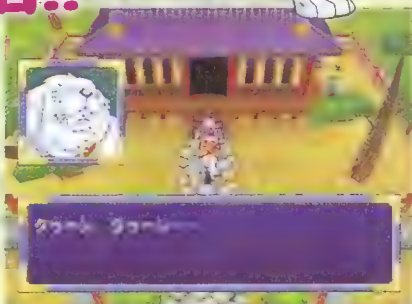
阿白

忠实地跟随着主人绢的名犬。即使是在与根一族战斗中，它也担负着相当重要的作用！拥有不可多得的战斗能力。



跟随在绢身边的忠实名犬阿白!!

由于主人绢将自己的力量封印起来拒绝战斗，所以阿白就担负起了保护她的重担。游戏中，在绢加入己方的同时阿白也会加入战斗成为伙伴。不过，阿白和其他伙伴不同，玩家不能直接对其下达指令——它是随机攻击敌人的。即使是在战斗以外的事件中阿白也非常活跃，绝对是名犬中的名犬。



1 阿白的口中似乎有一封信。难道它带来了重要的消息吗……?



卷轴

玩家可以从分布在日本各地的天狗庵中得到卷轴。只要有卷轴就可以使用各种各样的法术。卷轴可以在伙伴间自由交换，不过只有拥有卷轴的角色才能使用。每个角色可以使用的卷轴各不相同，需要区别对待。

赶快寻找天狗大人!

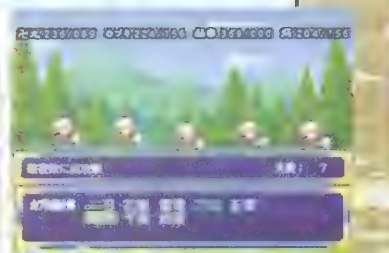
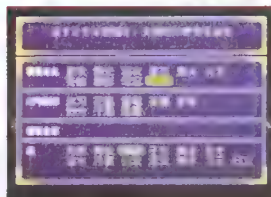


1 天狗一般都在森林深处过着与世无争的生活。一定要找到它们哦!



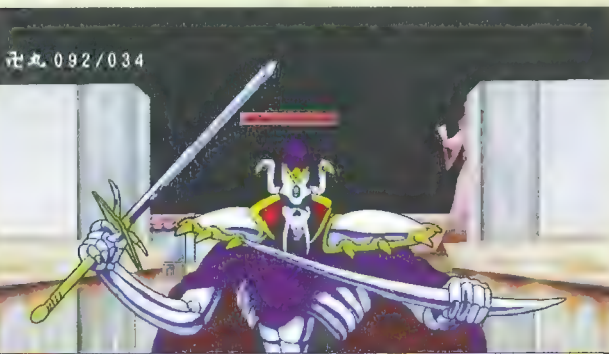
卷轴可以交换

一把经常使用的卷轴安置在左上角，方便使用。



1 使用术的画面比PC-E版有了大幅提升。以前的老玩家也有必要重温一遍。

战斗画面全面POWERUP!!



一使用锐利的牙齿向敌人发起攻击！在Satan's版消息窗口口的右上角显示出「シロ×」的字样。

どうする万丸!!

在战斗中大显身手!!

个性鲜明的角色一齐登场

《天外魔境2》中的角色们各个都给人留下强烈的印象。玩家可以在游戏中欣赏到如同戏剧般的精彩情节。无论是主角还是配角，他们个性演出都充满魅力！值得期待!!



1 除了根一族和火一族的战斗外，菊五郎和冠木之间也是剑拔弩张。



1 一神秘莫测的三博士以及死神兄弟登场，看样子都是邪恶敌万角色。



GRAN TURISMO® 4

THE REAL DRIVING SIMULATOR



大家久等啦!GT4那令人望眼欲穿的最新情报现在终于亮相!另外,这次我们还将为大家介绍现在已经明确的预定收录的车种和赛道哦!如果你比较善于静静思索的话,说不定还能一窥《GT4》的全貌呢。

PS2	厂商: SCE	发售日: 2003年冬预定	
	类型: RAC	价格: 未定	其他: —

世界顶级的排气声轰鸣在你耳边!

最新作的《GT》仍将像以前一样,完成玩家在现实的赛道上驾驶古今东西的名车尽情奔驰的梦想。这次新公开的图片,展现了7月份《GT》开发阵营决定采用的车辆取材报告,玩家可以从中提前感受到《GT4》的惊人魄力。特别是传统的日本富士高速公路和充满独特历史气息的意大利城市街道的照片,更是首次公开。赶快睁大你的眼睛吧!

富士高速公路



「TUNED CAR」工作,是否连调校也由玩家手了呢!



一往年的名车正在环形道上奔驰。这是表演赛还是正式比赛呢?真是让人兴趣大增啊。

↑你追我逐的房车及方程式赛车都尽收眼底,当然拉力也不少了。只要参赛,就可以向着最高等级的战斗发起挑战了。

驾驶顶级赛车
创下历史上最高竞速纪录!



令人垂涎的名车大集合! 车辆取材的新情况确定!?



令汽车发烧者垂涎欲滴的各种经典车型，也只有在游戏中才能彻底体验到!我国读者在国内见到的一些“名车”，其实只占经典很少很少的一部分——那些看不到的，GT4里找。

从7月22日起的9天中，该作的工作人员对GT4中预定收录的机动车、发动机声音及造型等进行了相关取材。制作人山内一典也参加了这次的取材。我们来看一下值得关注的地方。

古今各国名车——收录在列。很早山内一典就已经放出话来，说是车辆总数将达到一个新的高峰，为此他也要费一番工夫。



创下专业级速度水平!!

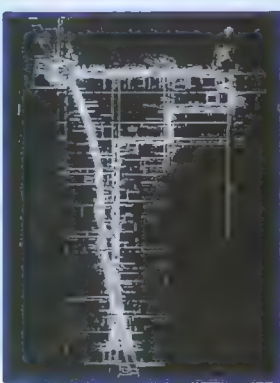


↑山内先生统一说希望用自己的手亲自来调整TUNED CAR!!

咆哮的马达轰鸣!!



↑一集合了众多助的名车，超量到协助



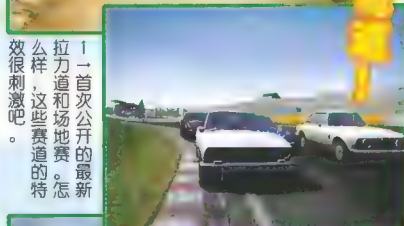
纽约城市街道



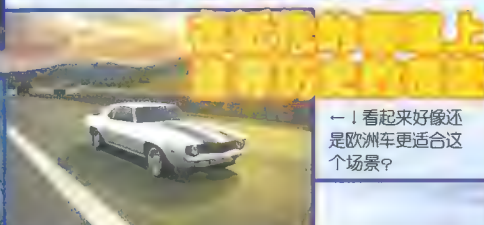
↑各国的名车疾驶在纽约的街道上，真实的效果令人屏息。



拉力与场地赛道



↑一首次公开的最新版拉力道和场地赛。怎么样，这些赛道的特效很刺激吧。

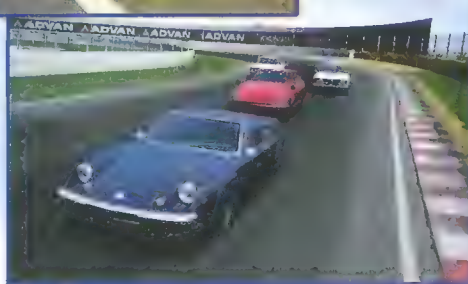


↑看起来好像还是欧洲车更适合这个场景?



原野宁静的沙漠空气

↑飞驰在林荫道上，不过像这种可以全速行驶的地方似乎并不太多。



不能超过两车!!



↑紧凑型汽车才能进入的狭窄道路。难道在这里也可以比赛吗?!



向着被众神的传说所架起的神秘世界进发

九龍妖魔學園紀

隐藏在“九”中的真实

物实

九龙传说。这个在日本流传已久的神话正是本作的主干。凡是得到神秘的九个秘宝的人，就可以永享荣华富贵。这恰巧与古代埃及的“九”所代表的永远正好相一致。这个传说的真相到底如何，将随着你对迷宫的探索逐渐浮出水面……对于这种题材，阿特拉斯公司可是很拿手的哦！



全宿制的天香学园中，不断将周围学生卷入漩涡的寻宝猎人的探宝冒险开始了！

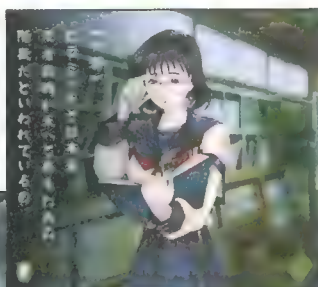
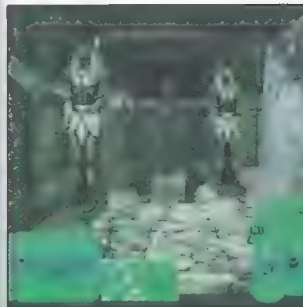
雄诘



关于人类的他人们相传有9只巨大的龙在守护着9个秘宝。可是现在却出现了一群恐怖的魔物“化人”，对寻找秘宝的人伸出了锋利的爪牙。看来这条探宝之路将会非常的艰辛残酷吧。

作为故事主题的荒吐神的传说

整个故事建立在叫作“荒吐神”的国津神传说的基础上。而这个传说本身的起源，则是由于埃及太阳神的信仰遭到制压，被迫出逃的信徒们在日本建立的“永远的神=荒吐神”这样一件事情。



以大胆的假说为源头构筑起的游戏世界

作为游戏核心的荒吐神传说，同时具有日本记纪神话和埃及太阳神信仰的共同点，为迷宫世界增添了真实的魅力。

内涵丰富的角色育成要素也非常引人注目！

本作的世界观经过了极具高密的设定，且不说同时反映出日本和埃及两种文化的化人和充满魅力的登场人物，光是角色育成要素就不能错过。从密密麻麻的右图，我们可以看到游戏中各种细致的成长项目，真是令人惊叹啊。

属性	技能	状态	其他
HP	MP	EXP	ITEM
STR	INT	AGI	DEF
CON	WIS	LCK	SAT
...

游戏的状态画面，不知道是否能自由调整，不过已经可以看到各种充满个性的项目了。

PS2

厂商：ATLUS

发售日：2004年发售预定

类型：AVG

价格：6800日元

其他：——



天香学园

那就是黑暗世界的入口

游戏舞台“天香学园”的座右铭就是强化学力和培养规律正确的精神。在这所除了寒暑假以外绝对禁止外出的全寄宿制高中里，到底会发生怎样的故事呢……！？

总是突然出现在主人公眼前的一些神秘事情的不可思议的回忆。但是，却找不到她们就读于这个学校的记录……

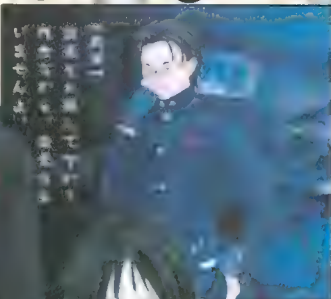


学生会的副会长。也是比主人公低一年的2年级学生。隶属于学生会，总是按照会长阿门的命令行事。



真冬子

小夜子



夷泽冻也

极其抢眼的个性角色在冒险部分调查谜题

宝物猎人的行会罗塞达协会所构筑起来的巨网又被叫做“Champollion Net”。(Champollion: 埃及金字塔的发现者) 拥有极高的情报收集力。但是，在加入冒险和探索部分的本作中，冒险同志间的对话也有着非常重要的意义。



冒险部分的对话，说不定就是指引你寻找宝物的最佳线索呢。



取手鎌治



雏川亚柚子

她是天香学园的教师，由于主角的入学，学校现在正面临着一个重大的危机，所以开始受到身份不明的人的袭击。



利用宝物猎人的行会「罗塞达协会」收集情报

身为宝物猎人的主人公，也是有自己的行动据点的。那就是名为罗塞达协会的行会，这个行会会为全世界的宝物猎人提供情报。

很多宝物猎人都根据罗塞达协会提供的情报进行探索。

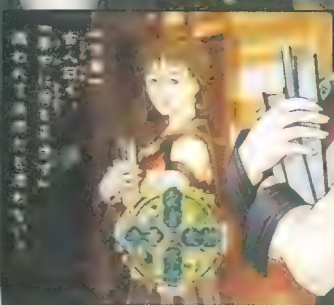


罗塞达协会的纹章代表什么意思！？

长着天使翅膀的巨大钥匙，交叉的剑和权，以及宝箱。这些是否象征着罗塞达协会寻找宝藏所需要的东西呢！？钥匙上绘制的太阳和月亮的图案又是否意味着时间的流逝呢？



黑冢至人



七瀬月魅



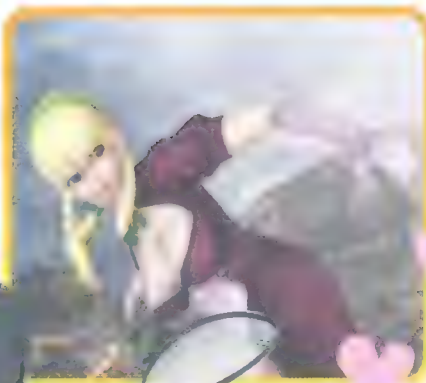
Oh! Sexy!

身着性感的泳装参赛,看到你喷鼻血!

夏天还没有过去!至少在这款游戏中,我们还可以感受到“夏天”的魅力!众多妙龄少女将身着袒露美丽肌肤的比基尼登场做秀。如此漂亮的女孩再配上如此性感的短裙,又有谁还能抗拒呢?各位别再犹豫,赶快奔赴赛场吧!



“里”网球大会!
谜之黑暗组织!
以及撩人的美女!



怎么样,让我们

设置在水族馆
中的网球场!?



PS2

厂商: D3 PUBLISHET

发售日: 2003.11.13

类型: SPG

价格: 4800日元

其他: —

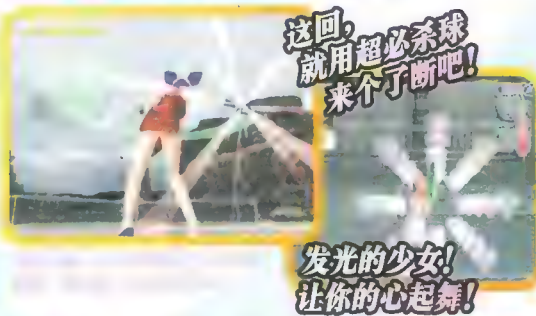
哇塞!里网球大会中都是女孩子呀!?

所有喜欢“白痴游戏”的玩家,久等了!身着与众不同的“个性装束”举起球拍,在正确的指令和神奇的必杀球所交织的赛场上奔跑跳跃——这就是《Love☆Smash!》的另类世界!曾领略

过前作的玩家这回又可以在PS2上迎接全新挑战了!本作开除了所有“煞风景”的男性同胞,是一款完全遵照饭斯的意愿开发的。面对洋溢着青春动感的美丽少女,你是否已经心动了呢?

“这已经不仅仅是一场网球比赛了!” 对玩家发出警告的必杀球再度叱咤赛场

在游戏中只要蓄力就可以使出必杀球，必杀球的威力超乎想象，完全可以称之为破天荒的一击。除了必杀球以外，我们还可以见到激烈的回转、回避般的灵巧跳跃、以及被火焰包围的分身击球……总之这一切都将操纵在你的手中。如果遇到上什么不可思议的球，就用必杀反击吧!



用网球决胜负吧

在大厦的屋顶上
也有网球场!



快来和美女打网球吧! EPISODE2

被描绘得栩栩如生的美少女! 她们的存在本身就是玩家的幸福!!

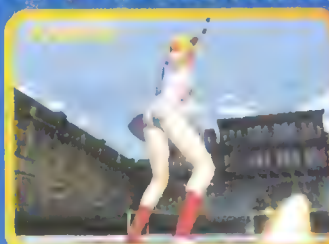
游戏中女性角色的动作与真实中一样自然而流畅，充满青春活力。即便是没有参加比赛的玩家也难免被MM们吸引眼球。在这里要提醒玩家的是，比赛就是比赛，如果被其它因素分心的话就无法获得好成绩了!要做个职业运动员就要为了胜利而战!



遍布世界各地，无所不在的 超级网球赛场

与传统的网球游戏不同，本作的比赛场地是在五花八门的地方，许多看似与网球风马牛不相及的场所竟然也成了玩家的竞技舞台。在这些新奇的赛场比赛一定是大家期待不及的吧!不过玩家千万不要被周围的环境牵绊精力，比赛异常紧张，不容有失!

每个场地的特点是……



在大地林立的小岛中设立的比赛上，球的弹跳高度比普通赛场略低。

在充满障碍物的野球场中，打出一个漂亮的反弹球!



嗯? 这难道不是系列的第5部作品吗?

从本作标题的字面意思理解，该作应该是系列的第5部作品，但是我们从开发商那里了解到的消息却并非如此，本作其实是系列的第2部作品。那么它究竟是《Love★Smash》系列的篇外篇，还是有什么其它的意义呢……让我们在右侧找寻答案吧。



切莫把本作当作普通的养眼游戏
必杀网球的魅力同样让人欲罢不能!

PS2 D3 PUBLISHER 2003.11.13 SPG 4800日元



为什么标题中会出现“5”呢?

1. 与数字5有某种关系
2. 真的曾经发售过2~4
3. 为了押韵好听而定的

其实是《Love★》系列的第5部(?)作品

《Love★Smash》和《Love★Utena》都是同一个公司的游戏，而本作就是为了纪念上述两个系列而推出的第5部作品。所以以上的猜测和游戏名称的实际含义都没有关系!



穿着这种衣服在这种地方战斗也是该系列的惊人之举。

无双报道

为了成为剑豪而
全力以赴的男人

外表平庸但是杀法骁勇的战士！手中的利刃被赋予了无穷的活力，在战斗中异常活跃。虽然没有显赫的地位，但是却勇于同所有人交手。

随着发售日的临近，“鬼武者·无赖传”的各种新情报接踵而至。这次新角色消息更是令人为之一振。

希望在战斗中建立功勋，衣锦还乡的普通足轻，但是实力绝对不在他人之下。在本作中他们能否达成自己成为剑豪的梦想呢？让我们拭目以待。

！一位大叔我们熟悉不过了。他在本作中的目标仍然是让毛利之名响彻天下吗？

鬼武者 無賴伝

ONIMUSHA BURAIKEN

5名人气角色的
加盟令人热血沸腾！

操作简单，画面魄力，令人双手冒汗的对战游戏《鬼武者·无赖传》将再有人气角色加盟！按照CAPCOM原来公布的消息，本作会收录左马介、马塞拉斯等11位角色，但是根据制作人稻船先生发布的最新情报，玩家在《鬼武者·无赖传》中可以使用的角

色将达到空前的20位。这其中除了一些我们耳熟能详的大腕以外，许多出人意料的原创角色也将崭露头角，再加上正统系列中所没有旁支情节，《无赖传》必定会带给我们更多的惊喜，吸引更多人的眼球！期待CAPCOM早点确定发售日吧。

使用宝藏流枪术
再次大活跃！！

炎及雪交相呼应，这就是充满豪爽风格的惊天动地的招数，看起来似乎是某种威力强劲的鬼术，好可怕啊！

安国寺惠琼

宝藏院流枪术的名家。在《鬼武者2》中帮助士兵作战的男人，希望通过无休止的战斗来掩饰失去爱女的痛苦。现在为毛利家效力。

PS2

厂商：CAPCOM

发售日：2003年11月

类型：FTG

价格：未定

监制：稻船敏二



一发现宝箱！里面藏着什么呢？是恢复体力的道具还是武器装备？

朱朱多玛

尽管是横行一方的高等幻魔，但是仍然甘心将自己的一切献给信长。据说以前她也是个气质出众的美女，在情节模式中我们可以看到她的过去吗？



高等幻魔的恐怖力量

利用奇怪的蛇眼伞和高等幻术与左马介交手的朱朱多玛，其战斗能力绝对不逊于其他正面角色，是个难缠的家伙。



全新的游戏场景！

除了一些在本篇中出现过的场景以外，无赖传中仍有许多全新地点出现，比如我们将在下面提到的安国寺和幻魔之森，这些舞台都经过了精益求精的重新绘制。

→2代开场动画中惠琼登场的地方，他身后的建筑就是著名的安国寺。



一幻魔之森是让人迷路的奇幻之所。不过只要与小太郎的友好度达到一定水平，就能得到他的帮助。



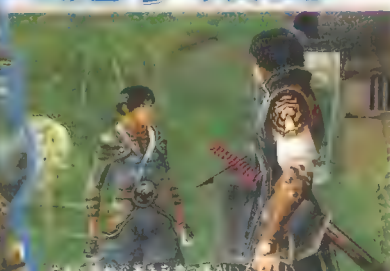
在《鬼武者》中，只要主角与小太郎的友好值达到一定水平就能看到骇人听闻的大结局，那么他在本作中又会有怎样的演出呢？

！这就是“一闪”吗！被攻击的小太郎受到了致命重创！



虽然外表看起来像个少年，但是真正身份却是北条家忍者集团风魔族的头目。小太郎一边探寻织田家的情报，一边等待讨伐信长的机会。

风魔小太郎



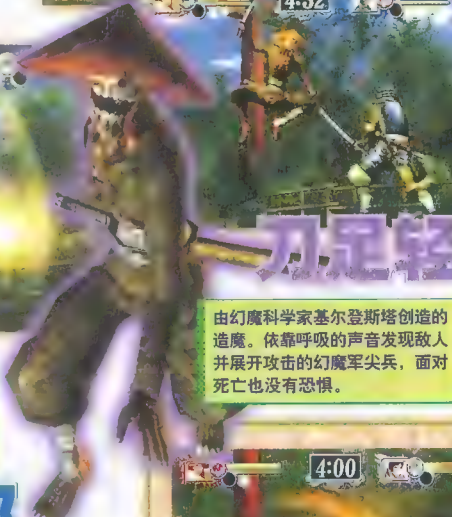
1 在柳生庄为十兵卫提供情报的小太郎。他凭借俊敏的身手和出色的情报收集能力成为了鬼武者世界的人气角色。



一智商不高，只懂得用武力战斗的造魔，可以让人体验到真正的“一刀两断”。

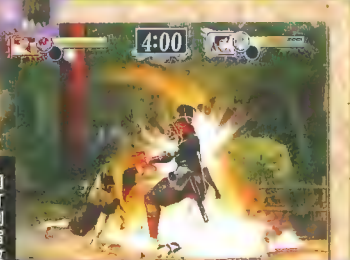
一刀两断的骁勇杀法出自这里

由幻魔科学家基尔登斯塔创造的造魔。依靠呼吸的声音发现敌人并展开攻击的幻魔军尖兵，面对死亡也没有恐惧。

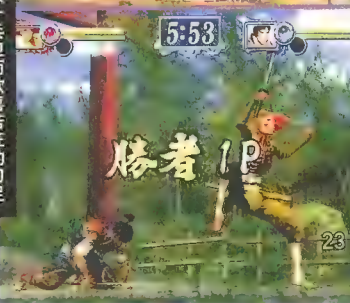


一刀是轻

因打倒宿敌十兵卫而欣喜若狂的刀足轻，虽说没什么思考能力，但是战斗胜利后仍然喜出望外。



胜者 1P



士兵们，经过8年的时间， “那个时刻”再次来临了——

新剧情的主人公

凯文·格林菲尔德

这次新追加的剧情《U.S.N Side》的主人公，出身于U.S.N. 军特殊部队BLACK HOUND(黑色猎犬)，隶属特务机关“NIRVANA”



弥漫的硝烟中、熟悉的名作再度归来……！

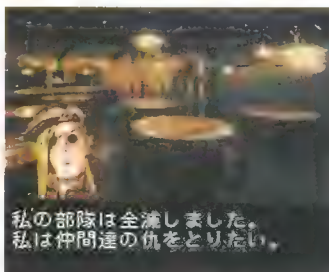
FRONT MISSION 1st

前线任务 1ST

'95年面向SFC发售的战略模拟杰作「前线任务」，改头换面再度来到我们的面前。当年发售时，厚重的世界观和步行兵器“WANZER”那种激动人心的战斗，曾使无数的玩家为之倾倒，如今同样的魄力与魅力正在蓄势待发……！！

战术模拟+精彩的剧情保证让你满足！！

公元2090年，在U.S.N. (NEW CONTIENT合众国) 和O.C.U. (OCEANA共同连合) 两大势力抬头的世界中。哈夫曼岛上发生的神秘爆炸事故引发了双方阵营间的火力冲突，步行兵器“WANZER”被投入了战场，一场激战就此展开……搭乘各部位可以更换配备的WANZER击溃敌军吧！



WANZER的装备

WANZER的身体及手腕等，全部共有7个地方可以随意更换部件进行组合。

战场上的故事……

即使是在战场上，人与人之间所发生的各种故事也在不断上演。



钢铁的巨兽和拥有一颗火热之心的人类间的战争!

登场人物众多也是本作的一大特点之一。在友情与背叛交错的战乱的阴影中，一个惊人的真相正在逐渐浮出水面……请期待我们的续报吧!

主人公罗伊德的未婚妻

卡莲·梦露

虽然身为U.S.N.的军人，但性格温和善良，不幸在战乱中失踪。



隶属U.S.N.的科学家

德利斯克

被谜所包围的神秘人物。虽然拥有天才头脑，但对死亡却不会有任何感触……



原太阳佣兵

罗伊德·克萊布

虽然曾经是隶属正规军的太阳，但现在却是佣兵部队“CanyonCrow”的成员。

前线任务的“另一个”主角

机器人 步行兵器

WANZER

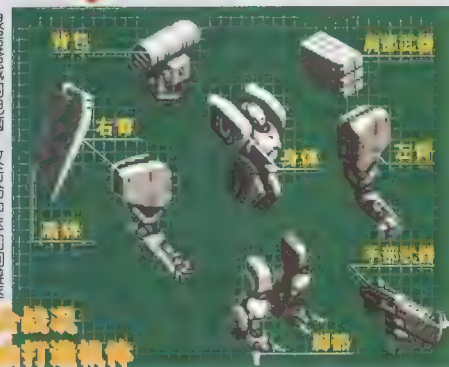
能实现近似人类的行动，拥有高泛用性的机动战斗兵器，正式的名称叫作“Wend Panzer”（步行战车）。但是士兵们都把它简称为“WANZER”。



威力巨大可动 对敌作战兵器

根据各零件组合及武装，WANZER的形状会发生很大的变化。而且，各机体的外部涂装颜色也可以更改。

根据搭载的电脑，攻击命中率和回避率等也会随之变化。



新要素自然也少不了…!!

这次开发的PS版，并不只是单纯的移植，游戏中还加入了各种各样的新要素。在SFC版中，玩家只能参加O.C.U.一方，如今在PS版中玩家还可以成为敌方U.S.N.的一员，从另一个角度重新审视这一连

串的战乱。而且，游戏还为玩家准备了没有战斗演示的“简易战斗模式”，在各个细节都给与了足够的重视。相信这次的新作会让新老玩家都能重新体验到本系列那独特的世界观和系统。

描绘更加细致的精美游戏画面

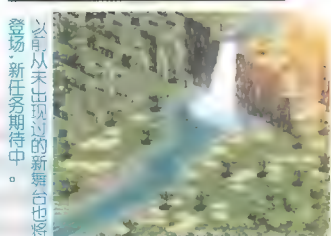


上图是SFC版的画面，下图则是PS版的画面，两图一比较就能看出很明显的差异。建筑物上的文字以及光影效果等都更加精细。

追加新剧情「U.S.N.Side」!



游戏中新加入的剧情将以U.S.N.之至为中心展开。



TOPICS

本系列除了这次作为新作蓝本的SFC版以外，还有不少其它的作品，你想知道它的历史吗……?

「前线任务」——之系谱

这次复活的《前线任务》在'95年2月发售，军事色彩浓重的独特风格，一下子就抓住了玩家们的心。之后，该系列又发售了《~2nd》、《Alternative》等3部PS的作品。除了实现全新的实时战斗的《Alternative》以外，HEX&回合

制的战术模拟已经成为了贯穿该系列的重要骨架。只要玩过这个系列的人，相信没有谁不知道“步行兵器WANZER”投入实战的历史吧。没有绝对的邪恶与正义的对立，这也正是该作的情节之所以如此吸引人的原因之一。



最基本的人型WANZER，在3代中机体的造型设计有了突破性的进化。



也有这种没有采用“步行”设计思想的气垫式移动机体的存在。





侍道2

WAY OF THE SAMURAI 2

本次的《侍道2》可以根据玩家选择的势力决定情节路线的进行。由于不管加入哪种势力都会有非常有意思的事情发生，所以不如现在先看看可能会成为你伙伴的角色们，然后决定到底要加入哪一方吧。

PS2	厂商: SPIKE	发售日: 2003年10月
	类型: ACT	价格: 6800日元 其他: ——

在《侍道2》中，情节会根据玩家的选择发生变化。作为游戏主人公的你，虽然可以享受各种情节变化所带来的乐趣，不过游戏的主线剧情基本上还是分成三大块发展的。一旦玩家从花楼“天风”、青斗组、天原奉行所这三股对立势力

中选择了任意一方，就会发生相应的事件，游戏的故事情节会沿着你所选择的势力主线逐渐展开。在三股势力已经全部明朗化的现在，不如让我们先来看看天风、青斗组和天原奉行在内的所有登场人物吧！哪个势力最符合你的个性呢？

花楼“天风”

位处天原中心天风镇的风月场所，由于偶然帮助了无名少女，主人公就被她带到了“天风”。团八是“天风”的幕后支配者。舞风则是非常关心照顾少女的“天风”花魁之一。



青斗组

虽然以前是非常重仁义的侠客集团，不过现在已经沦为暴力集团。自从前组长死后，实权就落到了以力量支配天原的高沼之半左卫门手中。亡故组长的遗孤天原之霞则不想接受这个支配方针……阴沼是实力很强的保镖（女性），一吉、仁平和三太则是三人一组的小流氓。



天原道场

居住着很多资产家的鹿野镇有一个学习剑术的道场。只要在游戏中造访这里，就可以随时练习剑技。



一道场的学生共有5个人，玩家可以依此以这个人为对手练习不同的招式。

战斗的舞台、天原的解说

三大势力的相关资料揭露

沼田镇

紧挨奉行所的小镇。由于周围被群山环绕影响了交通，所以贸易没有天原繁荣。最大的特点就是镇里有很多菜店及澡堂等和人们的生活密切相关的设施。值得一提的是这个镇子的一角还有一个小亭子是打铁铺，它在游戏中很重要哦。



↑ 这个小镇洋溢着一种令人怀念的宁静气息。和其他的地方比起来，人口也比较稀疏些。难道说连这种恬静的小镇也会发生什么事件吗？

除了冶炼屋以外 还有其他的注目点!?

—虽然路边看着有不少的店铺，但这些店铺是否都可以进去呢！？前作中的回复道具“大萝卜”不知道能否在菜店买到呢？



和前作同样的 冶炼店仍然存在!!

沼田镇最值得去的地方就是冶炼屋了。和前作一样，玩家可以来这里提升刀的力量。而且它的外表看起来和前作的冶炼屋很像，那么这两者之间到底会有什么差别呢？

冶炼屋



这就是天原唯一的冶炼屋
来看看吧！

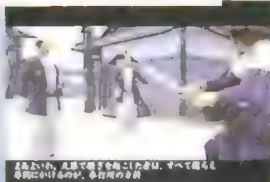
冶炼屋

天原奉行所

原本是为了维持天原的治安，获得居民们信赖的组织，但现在它的性质却由于幕府的锁国政策而发生了变化。为了防止天原被封锁，奉行所开始大肆整顿所谓的治安。特别是为了防止青斗组的势力不断扩大，更是让整个天原进入了警戒状态。



↑ 一旦发生骚动就会马上出动进行抓捕……

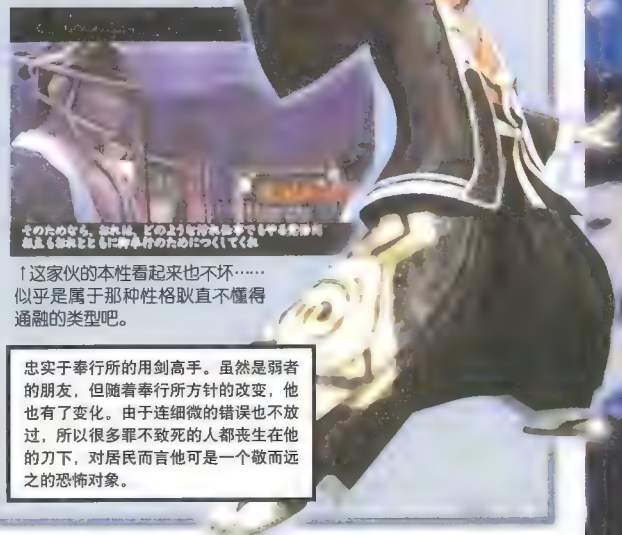


↑ 杂鱼同心及冈引一伙总是在镇子里四处巡视。和他们战斗时必须要注意对方会使用各种诡计。

同心

中村宗助

忠于奉行且非常 危险的剑之达人



↑ 这家伙的本性看起来也不坏……似乎是属于那种性格耿直不懂得通融的类型吧。

忠实于奉行所的用剑高手。虽然是弱者的朋友，但随着奉行所方针的改变，他也有了变化。由于连细微的错误也不放过，所以很多罪不致死的人都丧生在他的刀下，对居民而言他可是个敬而远之的恐怖对象。

人不可貌相这句话用在他的身上再合适不过了。虽然他之前也一直很信赖奉行所，不过最近也开始对奉行所的方针产生了质疑。虽然成为己方会带来不少的麻烦，但如果成为敌人的话就是更大的麻烦呢。

虽然外表可能有点古怪 但其实还是个不错的人!



でも、あの野郎ちゃんとは角に負けて、アナタ側のね！アタシ、すっごく気に入ったわー

「机动战士高达 联邦vs.吉翁DX」后 期待的

场景终于转移到宇宙世纪0087年啦！现在的街机上极受欢迎的组队对战动作游戏《机动战士高达联邦VS.吉翁DX》的新系列续作《机动战士Z高达》终于将要登场！！9月下旬，是否会是一个我们流下感动之泪的时刻呢？

厂商：BANPRESTO	发售日：2003年9月
类型：ACT	价格：未定 其他：——



从「元祖高达」到「Z高达」战斗也再次进化！！

作为新形态的高达游戏，获得无数饭斯支持的《联邦VS.吉翁DX》续作这次以《奥古VS泰坦斯》的面貌在街机上登场了。以1年战争7年之后的宇宙世界为舞台，游戏会怎样描写发生在地球联邦政府内的组织“泰坦斯”，以及与其对抗的反地球联邦组织“奥古”之间激烈的“古力普斯战役”呢？这次，就让我们看看游戏的系统和登场MS的相关介绍吧！

「Z」的进化！！

NEW! 变形为MA形态！！

根据特定的不同机体，可以从MS变成MA形态。这样，就可以大幅提升移动速度。只要消费喷射槽就可以保持MA形态持续飞行。

NEW! 用HyperCombination提升力量！

成功地和己方进行连携，就可以将战局掌握在自己的手中。这个系统就是HyperCombination，发动它可将己方的力量提升至顶点吧！

以上就是该作中新追加的两个系统，如果能熟练使用这些话，大概就可以胜利通过一场场新的战斗吧。

Z的鼓动就在耳边！

机动战士

ガンダム

奥古 vs 泰坦斯

2003 年秋

你的回忆之泪将流下...



续篇登场!!

基本的操作和前作大致相同!!

虽然战场转移到了古利普斯战役,但最引人关注的游戏操作界面及相关系统并没有太大的改变。由于登场的MS和前作都有相似之处,所以可以使用前作熟悉的操作感觉来进行游戏。而且,本作中还新增加了可变形和HyperCombination系统,让我们不禁对即将上演的战斗充满期待啊。



不同战术、战略要分别利用。由于基本操作和前作相同,所以大家在游戏中找到熟悉的感觉。

即使操作仍然相同
战斗力已经变啦!!

用自己的座机击破敌人的MS吧!!

主要射击

按下射击键使用光线枪及火箭系等枪械类的攻击,就是各MS的基本攻击方式。根据不同的机体,游戏中会提供给玩家不同的武器选择,大家可以从众多的武器中选择自己最爱的装备。



攻击、牵制等,玩家应该根据战况随时改变各种不同用途MS的主要攻击。

辅助射击

射击键+格斗键同按即可使用MS的特有攻击手段。由于机体的武装不同其性质也会有很大改变,所以每个MS特殊攻击的用途都会有所不同。但是就算是很强力辅助,也只能起到牵制的作用吧!?



因为每个MS的辅助射击都有自己的特点,所以用途也是各式各样的。

格斗

光束剑及拳脚格斗等近身攻击可以按格斗键使用出来。而且只要不停地连续按键,就可以使出强力的连续技攻击。不过值得大家注意的是,这些招式被对方躲过时自己产生的破绽也会很大。



如果成功使用连续攻击的话,就可以给敌人相当大的打击!!



① 战力量 (上方为自军,下方为敌军) ② 残余作战时间 ③ 雷达 ④ 而联合槽 ⑤ 敌人的耐久值 ⑥ 被敌人锁定地警告 ⑦ 射击准星 ⑧ O.D. 战时发给己方机器的指令 ⑨ 自机的耐久值 ⑩ 主要射击的残余槽数 (能量数) ⑪ 辅助射击的残余槽数 (能量数) ⑫ 消息提示窗口 ⑬ 喷射槽

搜索

追踪画面内的敌人或者搜索新敌人的时候需要使用的按键。而且,在失去锁定敌人身影的时候还可以捕捉到离自己最近的敌人。另外,根据MS和武器的不同还可以转换成近距离炮击模式。

迈步

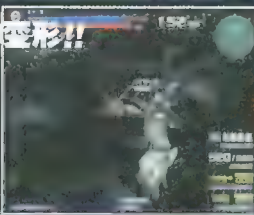
迅速用摇杆输入两次同样方向的话,机体就会迅速的转向那个方向。这个动作在战斗中主要用于回避敌人的攻击,当然在转向中己方仍然可以使用各种强力的攻击。想成为ACE的话必须熟练掌握啊!

跳跃

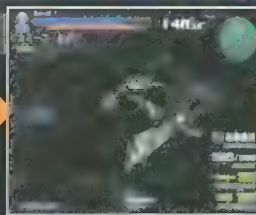
一边用摇杆输入方向一边按跳跃键,机体就会跳往那个方向。而且,持续按键的话还可以做一段短距离的跳跃飞行,(会消费喷射槽)另外,在空中按迈步键的话还可以实现对敌方的冲撞。

NEW! MA形态的变形!!

说起《机动战士Z高达》,就不能不提众多可以变形为MA形态的MS,即使在本作中,15架机体中也有6架可以变形为MA形态,由于变形后可高速移动,所以这些机体是非常强力的。



在MA的形态下进行加速!!



在空中一边按跳跃键一边连续两次用摇杆输入同一方向,就可以变形为MA形态。虽然可以高速移动,但也会消费喷射槽,用尽后就会回到MS形态了。

在空中一边按跳跃键一边连续两次输入同方向就可变形了



无双报道

PAR

任天堂大明星在高尔夫赛场会面!!

不管男女老幼都能轻松上手的最新作《马里奥高尔夫》即将登场。这次我们将为大家介绍游戏的基本系统和众多的登场角色，此外，下面的这对父女也将跟随我们一同领略马里奥高尔夫的世界。

厂商: NINTENDO

发售日: 2003.9.5

类型: SPG

价格: 6800日元

支持: 4人对战

马里奥高尔夫 家庭巡回赛

马里奥高尔夫 家庭巡回赛



父亲

喜欢高尔夫的父亲。首次接触《马里奥高尔夫》。



小桃

非常喜欢《马里奥高尔夫》的12岁小学生。

游戏体验将在这里与大家分享

高尔夫新手教程

从初学者到高手都可以尽享欢乐的高尔夫盛会

本作采用了许多体贴初学者的设定，比如连续2次击球和对于球落点的预判。当然，其中面向高手的模式也层出不穷。所以不管你是什么层次的玩家都可以找到适合自己的设定，一场普及全家的高尔夫大赛已经上演了！你还等什么！

游戏画面同样得到了全面进化

→画面素质得到了前所未有的提升！



↑ 玩家在本作中可以体验到与马里奥全家一起打高尔夫的乐趣。由于可以支持4人同时游戏，所以比赛更加激烈。



模式更为充实!!

→在64版中大受欢迎的迷你游戏RINGSHOT、CLUBSHOT也依然健在！期待！

只需按2下键 击球方法简单明了

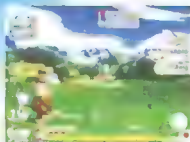
→以前在高尔夫游戏中必须掌握的击球同步时间，现在也可以自动进行了。



特色迥异的新旧马里奥家族成员陆续参战

凯瑟琳、迪迪金刚等首次在高尔夫大赛中登场了。由于他们的特性各不相同，所以根据不同的场地选择相应的选手也是一件非常有趣的事。另外要告诉大家的是，该作也可以对选手的左右手进行选择。

目前已经公开的 12名 参赛角色曝光



一迪迪金刚。它也会打高尔夫吗？

从游戏中看到

使用1W击球时的
最近飞行距离

画面左下角会分别显示出击球的正确度、速度等具体情况。

※使用左手时则完全相反。



球的弹道高低

大金刚

一力大无比的大金刚能力很强，善打较低的右旋球。



一诺克诺克虽然模样不起眼，但是技术一流。

诺克诺克



瓦里奥

↑擅长低轨迹的右旋球，属于高级者的角色。



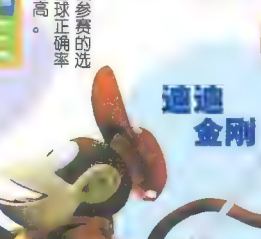
凯瑟琳

↑首次参赛的凯瑟琳各项数值都比较平均。



瓦路易

一首次参赛的选手，击球正确率出奇的高。



迪迪金刚



耀奇

一可以打出完美直球的耀奇是玩家不错的选择。



一由于挥杆角度低，所以可以打出较高的左旋球。



瓦里奥

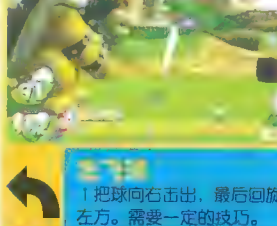


库帕



马里奥

↑正统的直线球，把球笔直地打出去，非常常见。



↑把球向右击出，最后回旋到左方。需要一定的技巧。



↑把球向左击出，最后回旋到右方。需要一定的技巧。

真实比赛中的右旋球与左旋球

小桃 爸爸，爸爸，你快点告诉我这是什么吧！

父亲 你想问什么啊？不过游戏方面我也是新手。

小桃 不是的，我是想问问《马里奥高尔夫》中的左旋球和右旋球是怎么回事。您知道吗？

父亲 左旋球和右旋球……我当然知道啦，因为在真实的高尔夫中也有嘛。这是指不同的曲线球。技术好的选手可以打出各种曲线球。

选择最适合的角色
向下一个场地发起挑战!!



PlayStation.2

「高达」的最终决战!!

MOBILE SUIT GUNDAM

相逢在宇宙

机动战士高达

2003年9月4日发售!

3D动作射击游戏的新高峰 5980日元

「LIMITED BOX」 零售价格 12,800日元

<http://gundam-sora.net>

BAN
DAI

8

25

9

5

NEW GAME CROSS REVIEW

编辑 电子游戏软件 点评

全机种
13部

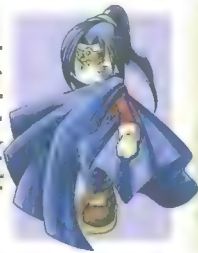
评论人

MASCAR



最近最大的乐趣就是在FF11的世界中扰乱交易市场的秩序, 200一个的水晶12个一起卖, 正常价格2300-2400, 惟独偶是2000就卖。原价40的魔法书卖5块、原价100的戒指20块2个、还有……不说了。

星尘大海



《神乐传说》果然名至实归, 极高的制作水准绝对值得FANS的期待, 虽然瑕疵还是有的(大场景有拖慢, 主机性能问题?), 不过看着藤岛君的绝美人设, 苛刻的批评家们也会识时务的少说几句话吧。

K

1



某天一进编辑部便受到了众编辑的热烈欢迎(就差红毯铺地鲜花飘落了), 心中好不得意——我在编辑部里混得也不错嘛。直至中午出去吃饭时木头一句话道破天机: K1是东家, 请坐上席。(倒……)

星川明人



偶日去购盘, 店家曰: 你是星川明人吧? 答曰: 请多指教。店家又云: 没想这么年轻, 不到35吧? 当下明人向车流不止的马路奔去, 后被交警叔叔制止……就这样, 明人度过了21岁中十分普通的一天。

荣誉

游戏

评论

2003年8月29日

新约圣剑传说



机种: GBA
厂商: SQUARE-ENIX
类型: ARPG
媒体: 卡带

SQUARE在黑白GB上经典游戏的重新制作版本, 游戏的整体素质很高, 有点当年圣剑传说3的韵味, 强烈推荐。

由于在SFC时代对圣剑3非常喜爱, 所以一直就想从本系列最初作来重新回顾, 但是黑白的画面实在无法让我提起兴趣。本次在GBA上重新制作的版本让我能够以全新的境界来领悟本系列的魅力, 那些想进入到圣剑传说世界中的玩家, 你们的机会到来了。

从12年前的圣剑传说·FF外传开始, 等待了太久的玩家现在终于见到了由石井浩一负责开发的圣剑系列最新作, 韦冈慎一的角色设定虽然还是给人一种怪怪的感觉, 但游戏中大家由玛娜传奇以来就得到的手感现在又再现了, 召唤兽、七贤者、精灵、多分支。

虽然是以原来GB版的剧情为主, 但是无论在系统以及画面方面全都有所强化, 比如那个新增的道具冶炼等等, 再加上新角色新剧情等其它要素, 感觉有点像是将三代与玛娜传说合而为一, 并且仍然可以感觉到当年那份感动, 一定要试试。

《圣剑传说》风采不减当年, 本作的出色程度与SFC版《圣剑3》不相上下, 使玩家再次找回了当年的感觉, 两个主角的分支路线安排得十分合适, 武器、防具的锻造也足以满足有收集癖好玩家的需求, 美中不足的是某些场景有些丢脸现象, 好在不是很严重。

2003年8月28日

凯歌之号炮



机种: PS2
厂商: 光荣
类型: SLG
媒体: DVD

以光荣游戏世界为土壤的正规战略游戏, 游戏中的地图都是取自日本的真实场景, 并且目前世界上最顶尖的配音阵容也在游戏中登场。

光荣在SLG方面的实力果然非同寻常, 本作是近几年来惟一的以世界范围现代战争为主题的战略游戏。本作在去年发售了PC版, 本人玩过感觉非常不错。PS2版在画面以及战斗上变化很大, 并且对武器的攻击防御数值进行了调整, 喜欢战略的玩家不能错过。

作为KOEI创社25周年的特别感谢作, 凯歌之号炮绝对是一款可反复玩味的作品, 由现代战争SLG的制作专家石川淳一先生亲自监制的本作, 专业性和严密性都无可挑剔, 游戏完全使用真实日本地图做战场, 玩家的任務就是渐渐一统日本成为其最高统治者。

本来一直以为光荣制作历史战略游戏都是以史实为基础, 但这次的凯歌之号炮却是一段原创虚拟的日本历史, 不过这并不影响游戏的整体感觉。地图的细致程度, 全现代化的武器以及战斗兵种足以令游戏乐趣倍增, 再加上军团编制的深奥性, 光荣FAN有玩了。

又是光荣的战略游戏, 虽然不清楚为什么光荣对战略这么着迷, 但的确又诞生了一部出色的战略游戏。这个游戏的战场被设定在了日本, 而玩家的目标就是逐渐统一日本, 但是时间不是战国时期, 按照武器的设定来看, 似乎是从二战期间到现代的武器大集合……

2003年8月28日

真·三国无双3



机种: XBOX
厂商: 光荣
类型: ACT
媒体: DVD

在PS2上销量最高的无双系列游戏在XBOX上面的移植版本, 游戏属于典型的冷饭, 画面音效方面全面复制本作的提高。

要不是本作PS2版在日本卖了那么多, 自己恐怕会对XBOX版毫无兴趣。虽然增加了一些要素, 例如支持16:9和杜比环绕声, 但这些现在已经变得意义不大, 因为3代猛将传即将推出。这个XBOX版意义何在本人至今也想不通, 那些有XBOX的玩家要高兴了。

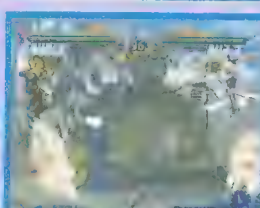
KOEI无意中捡到的常卖常新大作——三国无双系列, 在XBOX上推出的本次最新作无论是在画面还是在系统完善性上都无可挑剔, 但X机大手柄长时间游戏还真真是累人啊, 对应杜比5.1环绕立体声的本作一定要有相当好的音响器材跟上才是。

作为光荣公司的一款优秀动作游戏, 移植给XBOX后无论是画面还是游戏处理速度上都还令人满意, 只不过……手习惯了PS2的手柄再用XBOX的大号手柄去玩相同的游戏实在是很不习惯。发烧玩家的话或许会配备一套发烧音响来配合游戏吧。

在《真·三国无双3》猛将传发售前的这段时间, 不甘寂寞的光荣将《真·三国无双3》移植到了XBOX平台, 移植后的本作支持了16:9显示以及杜比5.1声道, 在游戏画面上也得到了很大的提高, 至少拖慢现象不是很严重了, 有XBOX的玩家可以考虑一下。

2003年8月7日

罪惡工具XX
RELOAD



品牌:	PS2
厂商:	GAMMA
产地:	ITG

系列最新作,游戏继承了一贯画面超级华丽的特点,同时对连续技等系统进行全新调节。

近年来红得发紫的2D格斗游戏系列最新作，本作是街机移植作，至于移植度嘛……可以称得上是完全移植吧。这个RELOAD版虽然有炒冷饭的嫌疑，但却是给PS2上又增添了一款重量级的格斗游戏，更何况这是2D格斗游戏呢。看来最近又可以拿起手柄了……

在日本人气极高的FTG系列最新作，在PS2上已经是该系列的第三作了，骗钱嫌疑集中，华丽和爽快是本作一贯卖点，新加入的角色机械K.Y使用电力槽战斗，而非气槽，所以在战斗中表现的非常特殊，其余角色的招式也相应有一些较大的变动。

华丽的画面爽快的连续技以及造型与性格各异的角色,使得这款格斗游戏在众多对战高手心中占有一席之地,此次PS2再次推出新版本虽说有骗钱嫌疑,但是新角色以及原角色的平衡性调整还算可以接受,朋友之间的对战看来所难免,格斗FAN必备。

《GGXX》强化版操作，本系列向来以“最华丽2D格斗游戏”自居，各种招数、连续技着实令人眼花缭乱，不论是日本、中国还是欧美都有着相当数量的拥趸者。经过强化的本作除隐藏角色可以直接使用及在欣赏模式追加了新的图片以外，似乎就没有什么变化了。

2003年8月9日

幽灵行动
小岛惊雷

机种: XBOX
厂商: EIDOS
类型: STG
媒体: DVD

本系列算是为数不多的，自己能接受的第一人称射击游戏吧。主要在于本作不需要过于频繁的3D视点转换，同时与队友的合作也是其它同类游戏所缺乏的。只是觉得本系列到了现在应该有一个脱胎换骨的变化，不能总是靠增加新任务来维持生命。

本系列算是为数不多的，自己能接受的第一人称射击游戏吧。主要在于本作不需要过于频繁的3D视点转换，同时与队友的合作也是其它同类游戏所缺乏的。只是觉得本系列到了现在应该有一个脱胎换骨的变化，不能总是靠增加新任务来维持生命。

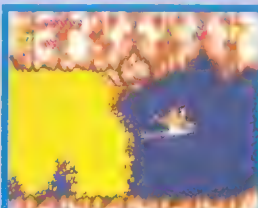
本作也和《分裂细胞》一样属于汤姆·克兰西的关系作之一，和同属资料片的前作《幽灵行动：沙漠围攻》相比，本作的故事背景设定为小岛、丛林、沼泽以及古巴大草原，游戏对逼真、隐蔽以及团队式军事行动的氛围描绘得不错，对三维游戏不怕的玩家可试。

与前作《幽灵行动：沙漠围攻》相比，由于在本作中会经常出现成群结队的敌人，因此玩家要更加注重团队合作，指挥队友配合整体行动消灭敌人，虽然有时候队友也会偶尔对命令反应迟钝或者自己被敌人发现，但还不至于让人恨得牙痒痒。

《幽灵行动》的最新作，本作的战场转战至了热带，四处都是丛林和沼泽，借助着XBOX的强大机能本作的游戏画面达到了系列的最高峰，与队友的协同作战也变为了本作中的重点，不过这样一来难度也达到了系列以来的最高，射击游戏FANS来挑战一下吧。

2003年8月1日

阿拉丁



机种: GBA
厂商: CAPCOM
类型: ACT
媒体: 卡带

阿拉丁是迪斯尼漫画中的经典人物，不过这个形象在国内玩家中人气很一般。本作由CAPCOM开发制作，怎么玩都觉得和洛克人很像。这个游戏对于那些不善长动作类型的玩家来说是个巨大的挑战，本人觉得难度不次于洛克人ZERO2。

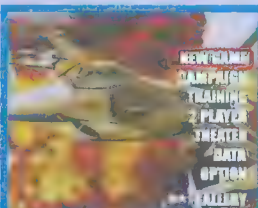
阿拉丁是迪斯尼漫画中的经典人物，不过这个形象在国内玩家中人气很一般。本作由CAPCOM开发制作，怎么玩都觉得和洛克人很像。这个游戏对于那些不善长动作类型的玩家来说是个巨大的挑战，本人觉得难度不次于洛克人ZERO2。

游戏的风格相当接近当年MD的阿拉丁，甚至游戏流程都差不多，只不过由于GBA只有A和B两键所以取消持刀的设定而已，玩起来颇有怀旧的感觉。由于游戏对动作性要求一如既往的高，因此喜欢纯动作游戏的玩家或者原作FAN绝对值得一试。

虽然是废话，但是我还想说这是根据迪斯尼同名动画改编的游戏。作为一款动作游戏而言……我不想偏袒迪斯尼或者CAPCOM，这款游戏绝对是中庸作品，很多地方设定草率，想必打这款游戏的玩家中有一半是迪斯尼FANS，另外一半则是CAPCOM的FANS。

2003年8月21日

响尾蛇战机5



机种: PS2
厂商: ASMIX
类型: AVG
媒体: DVD

最近接触了不少飞行模拟类游戏的新作，感觉水平都很一般，操作感觉大同小异，爽快程度又无法和皇牌空战相比。这样的游戏都出5部了水平还是这样，看来是很难成为优秀的作品了，在这里衷心希望皇牌空战的最新作早日降临PS2。本作无视中……

最近接触了不少飞行模拟类游戏的新作，感觉水平都很一般，操作感觉大同小异，爽快程度又无法和皇牌空战相比。这样的游戏都出5部了水平还是这样，看来是很难成为优秀的作品了，在这里衷心希望皇牌空战的最新作早日降临PS2。本作无视中……

由制作空战游戏起家的Asmik Ace开发的这款《响尾蛇战机5》中，游戏画面和操作性都达到了该系列全新高度，分支任务，如空中拍照、扑灭山火等都很有意思，在隐藏模式中扮演敌军也很有新意，游戏对应双人连线系统。

在以往系列游戏里，本作在操作性上达到了有史以来的最高点，使得战机操纵感更加接近真实，但相对地难度也有所增加。根据玩家完成任务不同，就会进入不同分支任务的设定使得游戏更加趋于自由化，如果有条件的话推荐连线游戏试试。

算是有很长时间历史的飞行模拟游戏系列，本作的操纵更加趋于真实，而且游戏的难度也更高，可以说是《空舞》与《皇牌》结合……虽然结合的比较一般但是还是值得一玩的价值，游戏中的分支设定很有意思，只要在前一关中达到不同的条件就可以进入分支。

2003年8月25日

沙滩足球



机种: XBOX
厂商: WEAHOLD
类型: BEG
媒体: DVD

不要把任何足球游戏同WE相比。这里要说的是，“沙滩足球”和“足球”是两个不同的事物，就像沙滩排球和排球在奥运会上分属两个项目，各自有自己的金牌冠军一样。请把本作当成一款体育游戏，而不是“足球游戏”。

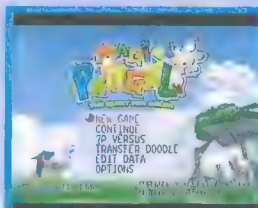
不要把任何足球游戏同WE相比。这里要说的是，“沙滩足球”和“足球”是两个不同的事物，就像沙滩排球和排球在奥运会上分属两个项目，各自有自己的金牌冠军一样。请把本作当成一款体育游戏，而不是“足球游戏”。

另类的足球游戏，在晚夏时分发售还是可以让游戏者体会到本作中阳光、海风、沙滩、足球那独有的魅力的，游戏操作感较佳，画面非常的养眼，角色们的脸孔到发型都非常逼真，甚至连悠闲的神态都可以做出，1000种以上的动作证明了厂商的制作实力。

游戏风格显得接近街机游戏，画面与操作感均十分出色，对应白天与夜晚的两种光线，为了突出不同场景气氛而特别制作的音效，众多的球队还有丰富的比赛模式会让喜欢足球的玩家欲罢不能，推荐给喜欢该类型游戏的玩家。

不知道是不是要与《DOA沙滩排球》一较高下才制作的游戏，反正很怪异就是了，试玩中据其他小编讲解，这个游戏中没有其他足球游戏所具有的大多数要素，反而都是一些古怪的系统，反正不像个足球游戏就是了，游戏整体的画面效果倒做得还算出色。

2003年8月10日

MAGIC
PENGEL

机种: PS2
厂商: TAITO
类型: ACT
媒体: DVD

游戏设计得太怪异了，什么东西都要自己设计，虽然这样的设计让玩家找到了一种自己开发游戏的感觉，但是对于部分玩家而言未免有些过于麻烦了。这样的游戏创意固然不错，但是应该设计得更为体贴一些，太麻烦的话再好的游戏也是白搭。

游戏设计得太怪异了，什么东西都要自己设计，虽然这样的设计让玩家找到了一种自己开发游戏的感觉，但是对于部分玩家而言未免有些过于麻烦了。这样的游戏创意固然不错，但是应该设计得更为体贴一些，太麻烦的话再好的游戏也是白搭。

由Garakuta Studio开发，TAITO和Agetec发行的本作在今年的E3展上获得了PS2主机出展游戏最佳创新奖的亚军，品质可见一斑，游戏的口号是“绘出属于自己的角色”，事实上就如口号所说，想想自己创造出来的角色在游戏中是什么感觉吧。

一款自由度相当大的游戏，大到了什么程度呢，就是所有游戏角色都要玩家自己来设定。这样大胆的设定确实很吸引人，也难怪会获得PS2游戏最佳创新奖的亚军。而且游戏也很容易上手，就是对动作游戏苦手的玩家也可以来试一试。

TAITO开发的古怪动作游戏，在游戏中所有的角色都要玩家来自己设定、创造，加上游戏中其他的设定使得这款游戏自由度相当之大，玩家可以自己使用自己创造的角色在游戏中四处冒险，这样的创意的是很不错，而且游戏中对于动作的要求也不是很苛刻。

召唤之夜3

作者: LIGHT (光明・Shining)

SUMMON NIGHT3

此款游戏的优秀程度绝对配得上她在日本所享有的声誉,只要玩上手后就会感到《召唤之夜》的亲合力是其他作品不能比拟的。

PS2

厂商: BANPRESTO 发售日: 2003.8.7
类型: SRPG 价格: 6800日元 其他: ——

《召唤之夜3》的主人公在日本网站上人气一直很高,大概是那种善良温和的个性在现今的游戏中比较难找吧(笑)。游戏中部分特殊结局必须通关后才能达成,为鼓励玩家多次通关,制作方在二周目上下了不少功夫。战略游戏没有固定的攻略方法,相信每个玩家在攻略时都有自己的独到见解,以下攻略仅供参考。

A BRAVE CLEAR攻略

[BRAVE CLEAR条件]

- 等级限制(主人公LV=上限LV+1)
- 中间无死亡(包括召唤兽)
- 回复道具最多使用3次(除“海盗升丹”、“釣りのエサ”外)

[BRAVE CLEAR要领]

- 将待机型改成防御、俊敏减少伤害
- 2、3人使用召唤术回复



- 反复将敌人逐个引出打倒以降低敌人数量
- 使用PARTY能力“盟友的绊”召出超出等级上限的高级召唤兽
- 主人公即将死亡时用指令拔剑觉醒

[はぐれ召唤兽战]

——第2话——

- 上限LV6●入手PP5●难易度☆☆
- 首先打倒中央的サハギン,再会合。依靠ヤード的召唤术回复。マリンゼリー出动后要尽快打倒。

[サプレスの幽灵战]

——第3话——

- 上限LV7●入手PP10●难易度☆☆
- 推荐去灵界集落。留意タケシ的远距离攻击。

[ビジュ战]

——第3话——

- 上限LV8●入手PP10●难易度☆☆

数个敌人同时接近,将待机型换成防御逐一打倒。使用横斩り、投げ不会遭到反击,战斗较安全。

ビジュ附近的召唤兵会使用回复召唤术,要尽早消灭。之后连发召唤术打倒ビジュ过关。

[ジャキーニ战]

——第4话——

- 上限LV9●入手PP10●难易度☆☆
- 打倒ジャキーニ即过关,可无视ジャキーニ以外的敌人。对付ジャキーニ,先用ドリトル、タケシ等削减其HP再打倒。

[恶行召唤兽战]

——第5话——

- 上限LV10●入手PP5●难易度☆☆
- 敌人只有ブチトードス,普通作战即可取胜。被敌人的毒、睡眠攻击命中后马上使用召唤术回复。

[帝国军战]

——第5话——

- 上限LV10●入手PP20●难易度☆☆☆

首先打倒附近的敌人与学生会合。会合后使用召唤术等打倒接近的敌人,敌全灭后回复HP。

可无视上方的敌人,使用召唤术打倒ギャレオ和ビジュ过关。特别注意ギャレオ攻击力高,要避免其反击。



[ジルコーダ战]

——第6话——

- 上限LV11●入手PP5●难易度☆☆

战前筹划好麻痹的对策。最初

两回合用召唤术等打倒右侧3个敌人。对敌人逐一采用集中攻击,削减敌数量,全灭敌人后过关。

[女王ジルコーダ战]

——第6话——

- 上限LV12●入手PP15●难易度☆☆☆

首先使用间接攻击打倒逼近的ジルコーダ。其后,用銃引出里侧的ジルコーダ后打倒。

对付女王ジルコーダ,要让召唤术师受其强酸攻击耗尽其MP。之后连发间接攻击、召唤术将其打倒过关。

[ジルコーダ战]

——第7话——

- 上限LV13●入手PP10●难易度☆☆☆

接近战使用麻痹对策。会合一处虽有利于战斗,但在不便的情况下也不要勉为其难。主人公&クノン一边,以クノン→主人公的顺序攻击可轻松打倒敌人。

[アズリア战]

——第7话——

- 上限LV13●入手PP15●难易度☆☆☆

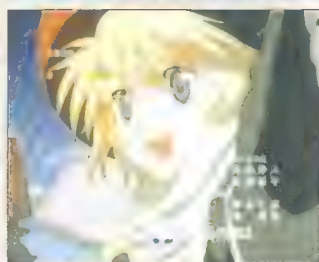
敌人蜂拥而至的版图,先打倒最近的敌人。使用凭依攻击的敌人较多,队伍中最好有ヤッフア。战力不足,使用“盟友的绊”召唤ゴレム支援。所剩之敌为アズリア和ギャレオ时,对アズリア连发召唤术过关。

[帝国军战]

——第8话——

- 上限LV14●入手PP15●难易度☆☆☆

给アズリア让道。能够远距离攻击的敌人较多,要使用诱饵将敌人引出后打倒。用召唤术对付ビジュ、通常攻击对付イスラ即可轻松



取胜。为安全起见,装备能异常回复状态的召唤术。

[ジャキーニ战]

——第9话——

- 上限LV15●入手PP15●难易度☆☆☆

敌人左右分开,只打倒左侧的敌人。先使用マルルの弓攻击、召唤术等削减敌人HP,再近接攻击是安全战法。ジャキーニ的反击强劲,以召唤术为中心作战较有利。

[海盜の亡灵战]

——第10话——

- 上限LV16●入手PP10●难易度☆☆☆

敌人数量虽多但能力低,可轻松打倒。数个敌人会使用远距离攻击,留意己方MDF低的角色。

[亡灵战]

——第10话——

- 上限LV16●入手PP15●难易度☆☆☆

将敌人逐一引出打倒。对处于高地的敌人要一点点接近,将其引出后再打倒。对里侧的敌人使用诱饵,由弓兵、召唤术开始将敌人逐

一引出打倒。最后只剩2、3个敌人，以普通战术打倒过关。

【帝国军战】

——第10话——

●上限L v17 ●入手PP20 ●难度☆☆☆☆

首先将中央的两个枪使引出打倒。之后，用诱饵将左右的敌人引出，用召唤术打倒。己方作为诱饵的角色中凭依攻击的几率高，推荐



由弱角色充当。使用カイル的特殊、召唤术等攻击イスラ。

【帝国军战】

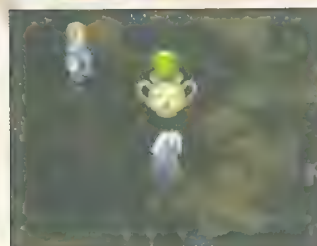
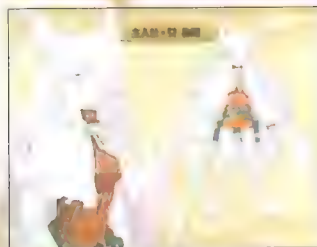
——第11话——

●上限L v18 ●入手PP20 ●难度☆☆☆☆

首先打倒ギャレオ。使用召唤术或间接攻击打倒ギャレオ和アズリア。由于ビジュ不会反击，使用近接攻击有利。

【ヴァルゼルド战】

——第12话——

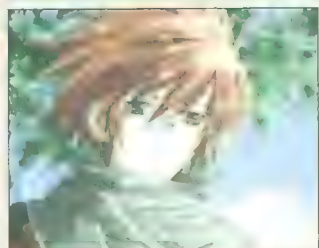


●上限L v19 ●入手PP10 ●难度☆☆☆☆

由于ケノン强制参加战斗，所以ケノン等级高有利。不使用诱饵敌人不会接近，用待机型·俊敏角色上前诱敌。将敌人引出后，用召唤术消灭。ヴァルゼルド对召唤术弱，连发召唤术将其打倒。

【帝国军战】

——第12话——



●上限L v19 ●入手PP20 ●难度☆☆☆☆

难度相当高的版图。如有メモリーデスク和ユニット召唤兽，难度会下降许多。首先使メモリーデスク由版图右侧上行。其后，用召唤术打倒接近之敌。用近接攻击或召唤术集中攻击イスラ和ビジュ，尽快打倒。之后只要小心アズリア的特殊攻击即可顺利过关。

【无色の派閥战】

——第12话——

●上限L v20 ●入手PP25 ●难度☆☆☆☆

敌人的状态数值较高，建议使用状态异常系召唤术。让ノロイ凭依再派阀兵·暗杀者上，使其麻痹。使敌召唤兵睡眠后再接近，安全作战。战斗艰苦时，可用“盟友的绊”召唤ユニット召唤兽。

【无色の派閥战】

——第13话——

●上限L v21 ●入手PP25 ●难度☆☆☆☆

首先让ヤード和スカーレル向下方移动，与其他人会合。使用凭依削弱下方敌人再予以消灭。会合后，顺序打倒接近之敌过关。ヘイ



ゼル有一定战力，战斗艰苦时可不予理睬。

【无色の派閥战】

——第13话——

●上限L v22 ●入手PP25 ●难度☆☆☆☆

远距离攻击的敌人较多，注意不要被敌召唤师偷袭。对付イスラ、ウィゼル以外的敌人，要一点点引出再打倒。ウィゼル很强，建议只



引出イスラ。イスラの反击强劲，要用召唤术、特殊攻击削减其HP。

【无色の派閥战】

——第14话——

●上限L v23 ●入手PP15 ●难度☆☆☆☆

道路狭窄，敌人众多，容易遭受攻击的一战。敌人使用近距离攻击，要用凭依等尽早削弱敌人。利用版图中的爆发樽等对战斗有利。

【无色の派閥战】

——第14话——

●上限L v23 ●入手PP25 ●难度☆☆☆☆

一定要准备召出垫脚石的召唤术。首先用间接攻击等将接近之敌打倒。其后，利用垫脚石对弓兵、召唤师近接攻击。以召唤术、特殊攻击对付ヘイゼル、ビジュ，近接攻击对付イスラ，尽快打倒。

【无色の派閥战】

——第15话——

●上限L v24 ●入手PP25 ●难度☆☆☆☆

与里侧3人的战斗方法是关键。对付派阀兵，每次引出1、2个再打倒。连发间接攻击、召唤术打倒ヘイゼル。里侧3人第1回合的行动是固定的，要擅加利用。ウィゼル会对DF低的角色使用居合斩，召唤师离他远点。ツエリーヌ会对MOF低的角色使用石化效果召唤术，要考

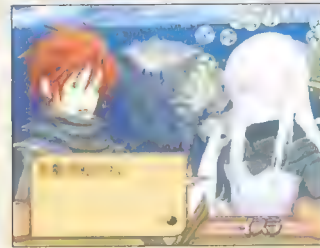
虑好对策。对オールドレイクの召唤术不必太在意。当3人接近时，全员同时上前对オールドレイク集中攻击将其打倒。

【亡灵战】

——第16话——

●上限L v25 ●入手PP30 ●难度☆☆☆☆

敌人攻击力高，又有会远距离攻击的敌人，设置为待机型·防御。数



个敌人会同时接近，使用诱饵引出战术也有一定危险。全员一鼓作气将接近过来的敌人用广范围召唤术打倒，イスラの召唤术很麻烦，一旦靠近用特殊和召唤术尽快打倒。打倒イスラ后，用普通作战即可轻松取胜。



B PARTY能力

No	名前	点数	效果	修得方法
1	海盜弁当	5	战斗开始时取得1个海盜弁当	海盜カイル一伙仲間
2	安全宣言	10	召唤作成失败变成回復HP	召唤作成10回失败
3	魔石探索	20	战斗胜利后追加1个召唤石	作成一定数量的召唤石
4	お宝发见	5	事件战斗胜利后取得追加道具	カイル一家中3人转职
5	作战会议	60	物理攻击时必杀发生率+10%	全仲間の等级合计为175或275
6	成分强化	80	战斗中回復道具的效果20%上升	マルルク、ソノラ、クノン连续使用回復道具
7	应急手当	50	全员每回合HP回復5点	学生、カイル、ファルゼン、キエウマ转职第2级以上，取得15次BRAVE CLEAR
8	支え合い精神	50	全员每回合回復5点MP	ヤード、アルディラ、ミスミ、ヤッファ转职第2级以上，取得19次BRAVE CLEAR
9	万能袋	300	即使不装备饰物也可以举行“誓约の仪式”	20个道具全部被召唤石使用“誓约の仪式”
10	秘传召唤阵机	200	机属性召唤术消费MP减少20%	使用机属性召唤术70回以上；召唤作成一定次数
11	秘传召唤阵鬼	200	鬼属性召唤术消费MP减少20%	使用鬼属性召唤术70回以上；召唤作成一定次数
12	秘传召唤阵灵	200	灵属性召唤术消费MP减少20%	使用灵属性召唤术70回以上；召唤作成一定次数
13	秘传召唤阵兽	200	兽属性召唤术消费MP减少20%	使用兽属性召唤术70回以上；召唤作成一定次数
14	秘传召唤阵无	200	无属性召唤术消费MP减少20%	使用无属性召唤术100回以上；无属性召唤术全部作成
15	盟友の絆	100	战斗中召唤ユニット召唤兽时等级+3	得到全部ユニット召唤兽
16	蛮勇の战歌	100	反击时的攻击力上升	取得5次BRAVE CLEAR
17	幸运のまじない	5	自由战斗时特殊敌人容易出现	取得8次BRAVE CLEAR
18	适材适所	200	特殊能力消费MP减少20%	取得10次BRAVE CLEAR
19	准备体操	230	战斗开始时己方最大HP增加10%	取得11次BRAVE CLEAR
20	ひとときの瞑想	250	战斗开始时己方最大MP增加10%	取得13次BRAVE CLEAR
21	无名の护方阵	250	自军所受的无属性召唤魔法伤害軽減	取得15次BRAVE CLEAR
22	用心の心得	280	自军所受的反击伤害軽減	取得17次BRAVE CLEAR
23	召唤灾害保险	300	自军使用的召唤魔法将自军卷入时伤害度-80%	取得22次BRAVE CLEAR
24	勇者の传记	25	获得EXP增加通关回数×20%（最大2倍）	通关
25	金儲けの秘决	25	获得金钱增加通关回数×20%（最大2倍）	通关

C「无限界廊」攻略

在二周目挑战列代传承的无限界廊是《召唤之夜》系列FANS的必修课

●终盘时有不少剩余资金，全部购入「クロツツアの実」。

●将DF>MDFのレックス由待机型改为反击切入敌阵，只要每回合使用「クロツツアの実」全

回复即可胜出。

●用此方法逐一过关，直到最后制霸得到饰物「王の书」，此饰物可作成「龙神オボロ」，「圣铠龙スヴェルグ」，「牙王アイギス」。

●装配「王の书」MP+100，可减少PARTY能力「秘传召唤阵>灵」等的消耗，给MAT最高的召唤师使用，一个人可以使用3次最强召唤术。



阶数	获得道具
1	召唤兽画像13、キャプテンハット(アクセサリ)、ストームブレイド、バラライニードル
2	召唤兽画像04、冬海の男のメイル、インベリアル55(枪)、歯車の杖
3	召唤兽画像05、真ガチンコナイフ、ヘルズスタニール、夏の勇气メイル
4	召唤兽画像06、职人のなべ掴み、麻酔枪、マギドリル、干本針
5	召唤兽画像07、バインドエッジ、トランスベイン、狂月針、フウゲツ、ランパショウ
6	召唤兽画像14、獣阵の战弓、タイガーチャイナ、乙女の扇、绝对勇者剣
7	召唤兽画像08、アニメ素材15、デビルボーダ、液漏れ電池、晶異剣、圣光の杖
8	召唤兽画像09、アニメ素材07、バリバリ丸、邪甲冑、センジュコウレン、セブンシールド、ケゴンホウセン(和服)、パラダイムカノン(斧)
9	召唤兽画像10、アニメ素材09、ゴードアス115、誓いの枪、ビスクドール
10	アニメ素材11、マジストガード、兽王のツメ、エンジフウサツ、ウラシシユウ、クイーンドライブ
11	仙女の扇、魔眼の短剣、英杰の铠
12	厚手のコート、电电童子1800、葬異剣
13	ボカボカベスト、荒天华玉、ヴァリアント
14	召唤兽画像11、干斩疾风吼者の剣、烈震火炎覇者の剣、龙鳞の铠
15	召唤兽画像12、アニメ素材12、アルジュナの弓、アイオーン、ビリオン>デス、霸王の铠、ヴァテック125
16	世界观绍介22、设定イラスト33、王の书、ソウルブレイカー、NG>ブラスト、柳生十字手里剣、ドラゴンチャイナ、ベストハーベ スト通关

SUMMON NIGHT 3

サモンナイト

D 召喚

武器	種	星	霊	器	三
石の拳	—	—	—	—	巨像の拳
竜無射の弓	—	龍神オボロ	ホーンテッド船長	—	—
晶光剣	ベズソウ	竹刀	天使ロティエル	フニム	シャインセイバー
漢気サーベル	—	鬼神将ゴウセツ	—	ナックルキティ	—
星幽の杖	—	—	ボワソ	—	—
魔光の宝剣	ベズソウ	竹刀 ビコリット	—	シャインセイバー	—
ネコわんど	ベズソウ	必杀ニヤックル	—	ナックルキティ	設定イラスト23
召喚の杖	ベコ	—	—	—	シャインセイバー
霊魔の錫杖	—	鬼神将ゴウセツ	聖龍スヴェルグ	—	—
ゴーレムペイン	ゴーレム	—	設定イラスト28	—	鏡面の石像
ボワボワベスト	—	—	—	タマヒボ	石細工の土台
ガングトウ	ベズソウ	ギョロメ	—	タマヒボ	—
シニスター666	機神ゼルガノン	狐火の巫女	バランダリオ	—	ダークプリング
騎のローブ	—	—	—	セイレーン	アニメ素材14
邪眼のローブ	—	ギョロメ	—	—	鏡面の石像
ダークローブ	—	—	ブラックラック	—	サモンマテリアル



召喚士は、召喚した召喚獣の能力を最大限に引き出すことが、戦いの鍵となる。

E 仲間転職一覧

角色名	転職称号	LV	AT	OF	MAT	MDF	TEG	追加能力
レックス-战士	抜剣者	24	129	115	—	78	82	魔抗、威圧
	蒼き剣の勇者	4	118	100	—	—	120	絶対攻撃、重装備、下移動範囲！
レックス-召喚	蒼き剣の賢者	25	97	—	137	—	90	召喚等級全A、二次攻撃、移動範囲！、上移動範囲！、武器類型投擲×投具
アディー-战士	蒼き剣の戦姫	23	106	90	—	—	102	背後攻撃、刀装備、和服装備、上移動！、下移動！
アディー-召喚	蒼き剣の聖母	24	85	—	120	—	97	選択属性+2段階！、狙撃、投擲×投具、移動！、上移動！
ナッブ	ガキ大将	24	120	108	—	—	93	机B、心眼、上移動！、下移動！、縦斬り×斧
ペルフラウ	おてんば弓手	17	78	—	—	—	75	鬼B、チャージ
	早撃ちベル	25	95	—	—	—	111	鬼A、上移動！、射撃×銃、和服装備
アリーゼ	半熟導師	18	—	—	—	95	76	霊A縦斬り×短剣
	優しい導師	23	—	—	106	121	89	霊S、上移動範囲！
	リボンの剣士	23	93	—	100	—	95	勇猛果敢、剣装備可、軽装備可、移動範囲！、上移動範囲！
ウィル	隠密剣士	25	102	—	104	—	110	兽A、背後攻撃、刀装備可、上下移動範囲！
カイル	鉄腕船長	16	95	77	—	—	70	威圧、ストラ、必殺一撃、上移動範囲！
	無敵船長	25	146	117	—	—	100	鬼B、斗気、エルストラ、バリストラ、ガチンコ攻撃、上移動範囲！
	鋼鉄船長	25	129	116	—	90	—	鬼B、二次攻撃、エルストラ、重装備可
ソノラ	ガンナー	17	77	—	—	—	80	見切り、乱れ打ち、下移動範囲！
	ガンスター	24	—	—	100	93	108	机B、二次道具、狙撃、上移動範囲！
	ソードダンサー	24	108	—	108	88	—	机B、眼力、逆境、二次道具、刀装備可、下移動範囲！
スカーレル	アサッシン	15	78	—	—	—	84	俊敏、背後攻撃、横斬り×剣、下移動範囲！
	優しい毒蛇	23	107	94	—	—	124	兽B、ダブルムーブ、勇猛果敢、上移動範囲！
	珊瑚の毒蛇	23	93	80	101	94	102	兽A、勇猛果敢、投擲×投具、兽服装備可能、移動力！、上移動！、下移動！
ヤード	高位召喚師	18	—	—	91	111	73	下移動範囲！、縦斬り×短剣、霊A（召喚装備数3）
	無色の反逆者	24	—	—	119	121	93	霊S、上移動範囲！
	はぐれ召喚師	24	97	—	108	—	104	霊S、眼力、勇猛果敢、軽装備可移動範囲！
アルディラ	融机人	16	—	—	93	82	84	下移動範囲！、机A（召喚装備数3）
	電影の貴婦人	24	—	82	—	117	97	机S、衛星攻撃>α、上移動範囲！
	サイバーレディ	24	83	—	114	108	—	机S、絶対攻撃、衛星攻撃>α、突き×ドリル、軽装備、上移動！
ファルゼン	冥界の騎士	17	103	84	—	—	66	威圧、下移動範囲！、縦斬り×斧
	冥界の聖騎士	25	145	—	84	—	87	霊B、斗気、絶対攻撃、上移動範囲！
	白根の死神	25	135	—	90	—	93	霊B再生能力、上移動範囲！
キユウマ	鬼忍頭	17	97	64	—	—	82	魔抗、背後攻撃、居合斬、移動範囲！、下移動範囲！、召喚装備数2
	鬼妖の忍匠	25	131	—	81	—	110	鬼A、サルトビの術、うつせみの術、投擲×投具
	最終忍者	25	123	—	93	93	94	鬼A、狙撃、隠密、投具装備、可移動範囲！
マッファ	密林の呪い師	18	91	82	—	—	62	下移動範囲！、兽B（召喚装備数2）
	孤高の守護者	24	—	—	106	104	76	兽A、抜きの儀式、突き×槍、上移動範囲！
	タフガイ	24	111	—	103	—	87	兽A、返しの刃、打撃×武器移動！、下移動！
ミスミ	疾風の鬼姫	18	82	—	100	—	63	見切り、抜きの儀式、突き×刀
	白南風の鬼姫	4	—	—	127	101	86	鬼S、心眼
マルルク	妖精姫	9	84	—	—	—	85	兽A、ユニット召喚、見切り
	キュービッド	25	—	—	108	114	110	兽S、二次移動
クノン	正着护人形	21	99	—	—	—	90	机B、二次道具、放電
	白衣の天使	26	117	—	—	94	114	勇猛果敢
スバル	雷の御子	23	112	92	—	—	75	見切り、眼力
	風雷の皇子	27	141	110	—	—	87	鬼B、返しの刃、移動！
フレイズ	大天使	23	103	71	—	—	111	幻突防衛、心眼
	守護天使	27	—	—	117	83	128	霊A、威圧、上下移動範囲！
ヴァルゼルド	守護机兵	24	134	128	—	—	86	眼力、放電
	ガーディアン	30	167	162	—	—	105	衛星攻撃>β
アズリア	紫電の剣姫	5	116	98	83	89	122	霊A、威圧、二次攻撃
ギマレオ	紫電の右腕	27	145	121	81	89	88	兽B、斗気、バリストラ
メイメイ	占い師	17	—	—	—	—	—	鬼A、霊B、魅惑の眼差し
	へべれけ占い師	26	114	81	126	103	88	魅了攻撃、鬼S、霊A、兽B、机C

世界足球 胜利十一人7

WE7联赛生存手记，以同人小说的形式为玩家讲述最强足球游戏的点点滴滴过人之处。

PS2

厂商: KONAMI

发售日: 2003.8.7

类型: SPG

价格: 6980日元

其他: —

WE7销量过百万，成绩可喜可贺。最近足坛焦点人物就是俄罗斯人阿布拉莫维奇，接连搞定了穆图和克雷斯波两位世界级球员，最近又把马克莱莱搞定，不过切尔西最近几轮战绩还算不错，至少比目前还在最高难度ML下苦苦挣扎的本人强多了。

■责编 MASCAR

MASCAR的第一个联赛生存手记VOL.02

(接上期)

第二天早上来到编辑部，看见彩火正在打ML，一看都快升入D1了，球队阵容也基本成型，再看看自己的进度……没办法，只好加快进度赶紧打了。

下班后迅速骑上偶那辆破旧的自行车，穿越了半个北京城赶回家，继续我的荷兰联赛之旅。

读取进度，哦，原来遇上了喀麦隆，这可是块硬骨头，MASCAR以往在对付非洲球队的时候经常会发挥不正常，本次联赛第一场对尼日利亚就是被人家先进一球，随后才扳平的，不知道这次如何。

把WE7安装到硬盘上惟一的好处，就是读取游戏的速度大大提高，WE7的读盘问题有很多朋友都很不满意。可是仅仅为了加快读盘而买个硬盘，又有些奢侈吧？总之，有了硬盘你就可以节省很多游戏的时间，我当初就是这么想的。

很快比赛就开始了，本场比赛由于哈塞尔巴因克状态仍然为红色，所以决定再给他一次机会，让他与范尼搭档锋线，红色状态的克鲁伊维特取代了罗纳德德波尔出任前腰，其他位置没有什么大变化。

开赛以后，情况和昨天几乎没有什么变化，双方都在中场进行激烈的拼抢，机会很少。克鲁



伊维特看来在传球和组织进攻的能力上还不能算是高手，前锋很难顺利地接到球，本来想利用一下哈塞的远射能力偷袭一下，到头来也没有机会。上半场快结束的时候喀麦隆有一次绝好的机会，埃托奥利用超强的启动速度突破了中场的防守，晃过了斯塔姆，我情急之下赶紧让范德萨出击，没想到随着轻轻地一搓，球飞出一道高度完美的弧线，越过门将的头顶直奔球门而去……

当球正向球门飞去，脑子里面逐渐空白的时候，一条并不算强壮的腿出现在了球门前，在球即将越过门线的时候将球踢了出去。

我可以看到他短裤上的号码，4号，这是我们33岁的老队长——弗兰克德波尔。

这……难道就是传说中的……DF统率吗？

早在WE6时代，MASCAR就发现拥有DF统率特技的后卫会在比赛中发挥重要的作用，不过当时只是觉得这样的后卫发挥比较稳定，不容易出现太大的漏洞，至于造越位MASCAR很少使用，所以也看不出DF统率在造越位时候价值的体现。

但是，通过这个球，让我对这项特技有了更深入的理解，在全队的防线崩溃的时候，只有他会保持冷静，会出现在最关键的

地方，将对方的致命一击瓦解掉。

在这里MASCAR想对WE7中的后卫多说几句，在以前的WE中本人一般都是选择3后卫或5后卫，很少使用4后卫。主要原因就是两个边后卫经常上去助攻，其实助攻并不是什么坏事，关键在于助攻后回不来……这样就经常出现4后卫变成2后卫的情况。不过这个问题在WE7中得到了解决，**球员进攻防守意识的细节化让你在比赛中更精确地调整后卫的阵型。**由于荷兰队的进攻能力强大，所以我在排阵型的时候一般放弃了边后卫的助攻，基本上把两个边后卫放在和后腰位置平行的两个边



路位置，防守对方的边路突破效果很好。2个中后卫的选择也很有讲究，MASCAR觉得最好是一个拥有DF统率的老将加上一个身强力壮的年轻人，年轻人利用身体速度优势阻挡对方的冲击，老将则利用经验看准了机会将球断下，同时也能在被对方突破的时候进行补位。目前许多世界强队都采用这种配置，就连一向崇尚进攻的阿根廷队在最近一场热身赛中也放弃了原来的3-3-1-3阵型，改成了4-4-2阵型，后卫线上由普拉森特、阿亚拉、萨莫埃尔、萨内蒂组成。在游戏中也有不少球队可以采用这样的中后卫配置，大家可以根据自己喜欢球队的实

际情况进行选择。

接着说比赛，上半场以0:0收场，在中场休息的时候我对阵型进行了调整，范尼和哈塞表现不佳都被换下，换上了传球能力强的罗德波儿，还有就是在联赛中第一次出场的马凯。同时将克鲁伊维特推到前锋线上与马凯搭档，毕竟这样红色状态的球员我还是不想放弃呀。

下半场开始，罗德波儿的传球能力体现出了作用，几次传给两个边前卫的球都很到位，克鲁伊维特有一个强力头球攻门被门将托出底线，这也是本场比赛荷兰队第一次有威胁的射门。场上的局势逐渐向对荷兰有利的方向发展。

下半场28分钟左右，罗德波儿发出一个低平弧线脚球，在门前的一片混战中，马凯抢先起脚破门得分，1:0。

这个球再一次体现出了射门技术在WE7里的重要性，**在禁区内的混战中，是没有机会让你很舒服地调整射门的，一定要逮到机会就射，有的时候经常是采用非常规动作射门，射门技术的高低在这里一目了然，另外和球员的反映和敏捷性也有很大的关系。**

临近比赛结束的时候，奥维马斯右路下底传中，马凯头球再度破门。本场比赛比分最终锁定在2:0，这也是联赛中第一次一场进两个球，和以前真的是没法





比呀。

接下来一场是对丹麦，在下半场的时候，希多夫在禁区角上长传球吊入禁区，罗德波尔反越位成功，用他并不擅长的头球将球顶入球门，1:0，我取得了两连胜。

主场对韩国，韩国在WE7中

彻底摆脱了亚洲弱旅的形象，球队的连携非常高，整体风格与土耳其队非常相似。上一场独中两元的马凯本场状态红色，继续首发也是理所当然的事情。

比赛进行的依然很艰苦，韩国人的整体传递虽然效率很高，但是荷兰的后防线发挥出色，也没有太多射门的机会。上半场1:1，马凯利用角球先下一城，随后不久柳相铁禁区内大力抽射将比分扳平。

下半场到了40分钟时，韩国队发角球，范德萨将球击出，韩国球员正要在禁区外远射的时候，范德梅德将球断下，断球后迅速交给已经在边路插上的马凯。

随后，马凯利用速度开始了狂奔，两名韩国队员从中路赶过来防守，但是马凯188cm的身高加上良好的带球速度，让那两人只能在后面拉扯扯扯。而我在控制马凯向前跑的时候，也适时地逐渐向中路靠拢。最终突入禁区时正好与底线形成45度角，随后推射远角，球从李云在身下滚入球门。2:1，三连胜达成。

在WE7中，球员带球时候身体的作用非常明显，以前那种光靠速度强突是不行的。有很多时候**球员的速度虽然不是很快，但是其强壮的身体完全可以把球牢牢护住摆脱对方后卫的纠缠**，所以大家可以尝试一下让力量型前

锋来进行突破。

当天晚上兴趣很高，一下子踢完了半程联赛，7胜6平2负，进18球丢7球，排名第三。更重要的是慢慢找到了进攻的思路，似乎联赛冠军的道路已经铺平……

(未完待续)



WE7技战术研究——头球轰炸完结篇

有不少朋友都反映说WE7里面头球的威力大大减弱，很难进球，MASCAR一开始也很不适应，直到临近截稿的时候才摸索出一些心得，此时偶的第一个联赛早已结束，放在联赛生存手记中实在是不伦不类，只好找个小程序来与大家分享。

WE7中有一个细节可能有不少朋友都忽略了，那就是手柄操作设定选项，因为绝大多数朋友都会使用WE系列的默认操作方式，所以很少有人去观察这个选项。

但是，在WE7的这个选项里，却增加了一项重要的设定。**那就是长传模式设定（ロングパスモード），这个设定直接影响着你在下底传中时的效果，一共有5种长传模式。**

TYPE1就是默认的操作模式，长传可以自动瞄准本方球员，在距离对方底线30米以内的边路按○为自动设定方向并且可以蓄力的半自动45度角传中，在距离对方底线16.5米以内按○为自动传中。

TYPE2长传不能自动瞄准本方球员，在距离对方底线30米以内的边路按○为自动设定方向可以蓄力的半自动45度角传中，在距离对方底线16.5米以内按○为自动传中。

TYPE3长传可以自动瞄准本方球员，无半自动45度角传中，只有到达接近对方底线16.5米内的区域才能进行自动传中。

TYPE4长传可以自动瞄准本方球员，在任何区域的传中都能通过方向键+○蓄力来手动操作完成，可用L1+○来进行自动传中。

TYPE5长传不能自动瞄准本方球员，在任何区域的传中都能通过方向键+○蓄力来手动操作完成，可用L1+○来进行自动传中。

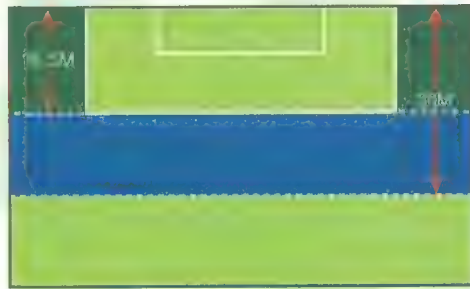


从这里我们可以看出，**要想把头球的威力完全发挥出来，最好在按键设置中将长传模式改为TYPE4或者TYPE5的全手动传中模式**，MASCAR现在使用的是TYPE4，这样就可以在比赛中传出方向力度完全由自己控制的手动传中。到了传中区域按住方向键上或下+○蓄力，如果传前门柱那就用一半左右的力量，如果传后门柱那就用2/3以上的力量。注意尽量不要在球员将球踢出的瞬间传中，这样很容易将球直接传出底线。使用这种方法球员的传中采用的是内脚背搓弧线球的方式，球弧线较低且速度很快，非常利于前锋的抢点，而不是默认模式下那种超高超慢的大弧度传中。

好了，关于传中这次就先说到这里，大家赶快去练习吧。

传中类型总结

长传类型	长传自动瞄准	30米内半自动45度角传中	16.5米内自动传中
TYPE1	有	有	有
TYPE2	无	有	有
TYPE3	有	无	有
TYPE4	有	无	无
TYPE5	无	无	无



■ 自动传中区
■ 半自动传中区

其实细心的玩家已经发现了，16.5米的界限恰好是禁区的长度。所以只要把球带到禁区线以下就可以自动传中。

在玩WE7的时候，一开始对下底传中很不适应，后来逐渐找到了要领，成功率大大提高。个人觉得还是TYPE4比较适合自己，本作中长传发动进攻的成功率大大提高，运用得当的话会有威胁。MASCAR现在使用荷兰队的时候就经常在后场由弗兰克德波尔发动长传，前锋积极前插寻找机会，一旦后卫漏顶或被前锋断球就很容易进球。

另外，MASCAR在这里想谈谈自己对于定位球的心得。直接任意球的方法和前作差不多，25米以内按方向键下加射门，力度55-60%最佳；25-35米直接按射门，力度80-85%即可；35米以上就要按上大力射门。需要特别注意的是主罚队员的惯用脚，除罗伯特·卡洛斯等少数球员擅长外脚背弧线球外，大部分球员踢外脚背准头都不太好。也就是说最好让队员罚出内脚背弧线球，左脚球员球会向右旋转，反之相反。加弧线的方法就是在力度槽出现后按左右方向键。

间接任意球和角球的方法有了很大改变，像前作那样直接按长传键只会开出一个让守门员非常高兴的球。在本作发球的时候要按面向球门的方向键加长传，角球一般用默认方向，力度一半即可。这样可以发出一个快速低平球，本方球员可以在前点头球攻门。间接任意球的方法差不多，只是要根据罚球距离调整踢球力度。如果大家对于任意球有自己独特的见解请发给我们，下期没有什么意外的话，我们将重点谈谈WE7中的各种射门手段。

樱大战 ~ 热血青春 ~

极秘·剪不断，理还乱
~ 樱大战人际关系对策文件

《樱大战》禁断研究，公开全部Bonus time要素，
使玩家能够游刃有余的处理与女孩们感情纠纷。

PS2 厂商: SEGA 发售日: 2003.2.27
类型: AVG 价格: 6800日元 监制: 广井王子

虽然《樱大战~热血青春》的攻略我们很早之前就已经制作过，但是为了玩家能够更完美的完成游戏，同时也为了纪念这个《热血青春》中文版发售的伟大日子，K1将之前所做的攻略浓缩精华部分并佐以更加详尽的Bonus time要素研究与各方搜集到的资料制成了这次的绝对完美的《极秘·剪不断，理还乱——樱大战人际关系对策

日常篇

Bonus time资料大公开

所谓Bonus time是指在自由活动时间内，在限定的时间段内去触发限定地点的事件，如果选择了提升好感度的LIPS的话则好感度会提升比平时更高的幅度。举个例子，在第一话自由活动时间PART2中来宾用大门处触发的事件，LIPS中同样是选择“算算与樱是否合得来(1)”，如果在20:45~20:55时来的话则樱的好感度会大幅度上升，否则如果其它时间来的话则只会普通提升，这就是Bonus time的效果。但是也有些事件即使在Bonus time时间内触发，好感

度的提升效果音也不会有明显变化，但是这并不代表好感度没有额外提升，而是确实有额外提升但仅仅是听不出来而已。

需要注意的是，并不是自由活动中的所有事件都有Bonus time，所以之后仅仅公布有Bonus time限制的事件，其余事件就不多费笔墨了，并且由于游戏是中文版，所以剧情方面也免掉(K1: 否则会有骗稿费嫌疑的)。下列事件中选项之后的数字是代表第几项的意思，这样即使是非中文版也可以参照此研究进行游戏。效果中up指好感度普通提升，UP指大幅度提升。

下面公布所有Bonus time限制事件。

第1话 自由活动时间PART1

地点: 沙龙
时间: 15:30~15:40
选项: 按游戏者意志选择
效果: 按游戏者意志选择为参照

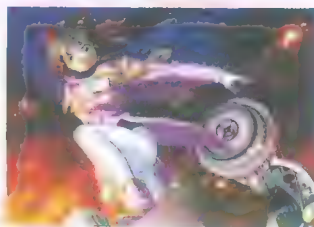
地点: 后台
时间: 15:00~15:10与15:30~15:40
选项: 问有关艾丽丝的事(2)、观察小熊后选择“姜波露对吧(3)”
效果: 艾丽丝UP x 2

第1话 自由活动时间PART2

地点: 图书室
时间: 20:00~20:10
选项: 陀思妥耶夫斯基吧(2)
效果: 玛利亚up

地点: 艾丽丝房间
时间: 20:30~20:40
选项: 在后台找到姜波露还给艾丽丝
效果: 樱up艾丽丝UP

地点: 来宾用大门
时间: 20:45~20:55



选项: 算算与樱是否合得来(1)
效果: 樱UP

第2话 自由活动时间PART1

地点: 红兰房间(红兰连锁事件1)
时间: 20:00~20:10
选项: 为什么要裸体呢!?(3)
效果: 红UP x 3

地点: 樱房间(樱连锁事件2)
时间: 20:15~20:25
选项: 在十二点钟会消失(3)
效果: 樱up

地点: 沙龙
时间: 20:15~20:25
选项: 再玩再玩大赛大胜利(7文以上差距)
效果: 樱UP

地点: 卖店
时间: 20:15~20:25
选项: 能和收票员的工作交换活(2)
效果: 椿up

地点: 事务局
时间: 20:30~20:40
选项: 马上重新整理吧(2)
效果: 霞UP

地点: 来宾用大门
时间: 20:45~20:55
选项: 也许是陆军发生了问题...(2)
效果: 由里UP
地点: 艾丽丝房间
时间: 20:45~20:55
选项: 对话后选择“很适合你”(1)
效果: 艾丽丝UP

第3话 自由活动时间PART1

地点: 卖店
时间: 13:00~13:10
选项: 充满忧郁的玛利亚也不错(3)
效果: 椿UP

地点: 沙龙
时间: 13:00~13:10
选项: 再玩再玩大赛大胜利
效果: 艾丽丝UP

地点: 换衣间
时间: 13:00~13:10
选项: 是关于玛利亚的事吧(2)
效果: 樱UP

地点: 来宾用大门
时间: 13:15~13:25
选项: 试试看也可以(1)
效果: 由里UP

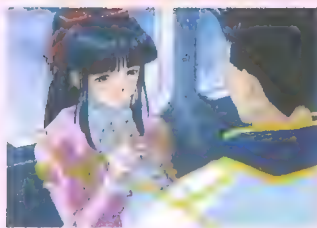
地点: 事务局
时间: 13:30~13:40
选项: 我当王子不行吗(1)or现在...你处境艰难吗(3)
效果: 霞UP



地点: 后台
时间: 13:30~13:40
选项: 六月份下的雨(1)
效果: 艾丽丝UP

地点: 游泳池(董连锁事件2)
时间: 13:25~13:35
选项: 时间切
效果: 董UP

地点: 负责人室
时间: 13:45~13:55



选项：时间切
效果：米田UP

地点：玛利亚房间
时间：13:45~13:55
选项：时间切
效果：玛利亚UP

第3话 自由活动时间PART1

地点：沙龙
时间：21:00~21:10
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：董UP

地点：音乐室（艾丽丝连锁事件1）
时间：21:00~21:10
选项：中等偏弱力度
效果：艾丽丝UP

地点：阁楼（菖蒲连锁事件1）
时间：21:15~21:25
选项：我也来帮忙吧（2）
效果：菖蒲UP

地点：红兰房间（红兰连锁事件2）
时间：21:30~21:40
选项：为什么我必须裸体呀（3）
效果：红UP × 3

地点：换衣间
时间：21:30~21:40
选项：所谓魔法就是这种东西嘛（2）
效果：董UP

第4话 自由活动时间PART1

地点：沙龙
时间：9:00~9:10
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：玛利亚UP

地点：红兰房间（红兰连锁事件3）
时间：9:00~9:10
选项：红兰你真厉害啊（2）
效果：红兰UP

地点：餐厅
时间：9:00~9:10
选项：米饭和味噌汤（1）
效果：康娜UP

地点：卖店
时间：9:15~9:25
选项：真让人羡慕啊（3）
效果：椿UP

地点：中庭（康娜连锁事件1）
时间：9:15~9:25
选项：指令LIPS全部正确
效果：康娜UP

地点：负责人室
时间：9:15~9:25
选项：是大神（1）
效果：米田UP

地点：游泳池（董连锁事件3）
时间：9:15~9:25
选项：中等偏强力度
效果：董UP

地点：董房间
时间：9:30~9:40
选项：谨上（2）
效果：董UP

地点：事务局
时间：9:30~9:40
选项：恭喜你，霞（1）
效果：霞UP



地点：换衣间
时间：9:45~9:55
选项：时间切
效果：董UP

地点：来宾用大门
时间：9:45~9:55
选项：相处得很好（2）
效果：由里UP

地点：阳台
时间：9:45~9:55
选项：系上长条诗签（2）、写给玛利亚的祝福（2）
效果：玛利亚UP × 2

第4话 自由活动时间PART2

地点：阁楼（菖蒲连锁事件2）
时间：20:00~20:10
选项：……这张照片，还给你（3）

效果：菖蒲UP

地点：负责人室（米田连锁事件1）
时间：20:00~20:10
选项：绝对，拜托你了（1）
效果：米田UP

地点：菖蒲房间
时间：20:15~20:25
选项：不，没那么回事（2）
效果：菖蒲UP

地点：卖店
时间：20:15~20:25
选项：时间切
效果：椿UP

地点：音乐室
时间：20:15~20:25
选项：我也去（时间过半前2）
效果：由里UP

地点：沙龙
时间：20:30~20:40
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：康娜UP

地点：图书室
时间：20:30~20:40
选项：带红兰回房间（1）、带回红兰的房间（1）
效果：红兰UP

地点：厨房
时间：20:30~20:40
选项：那倒是个好想法（2）
效果：霞UP

地点：事务局
时间：20:30~20:40
选项：与霞谈话即可
效果：霞UP

地点：换衣间
时间：20:30~20:40
选项：最小力度
效果：董UP

地点：中庭
时间：20:30~20:40
选项：最大力度
效果：玛利亚UP

地点：锻炼室
时间：20:30~20:40
选项：我接受！（1）
效果：康娜UP

地点：樱房间（樱连锁事件3）

时间：20:45~20:55
选项：目不转睛地凝视（时间过半后1）
效果：樱UP

地点：后台（椿连锁事件1）
时间：20:45~20:55
选项：对化装有兴趣吗？（2）
效果：椿UP

地点：来宾用大门
时间：20:45~20:55
选项：与由里谈话十次
效果：由里down、UP



第5话 自由活动时间PART1

地点：沙龙（由里连锁事件1）
时间：13:30~13:40
选项：时间切
效果：由里UP

地点：事务局
时间：13:30~13:40
选项：是因为无事生非，硬要找茬吧（2）
效果：霞UP

地点：卖店
时间：13:45~13:55
选项：或许正如椿你所说的吧（2）
效果：椿UP

第5话 自由活动时间PART2

地点：音乐室（艾丽丝连锁事件2）
时间：20:00~20:10
选项：指令LIPS全部正确
效果：艾丽丝UP

地点：沙龙
时间：20:15~20:25
选项：再玩再玩大赛大胜利
效果：红兰UP

地点：卖店
时间：20:15~20:25
选项：是想让她们两个和好吧（2）
效果：椿UP

地点：后台（椿连锁事件2）
时间：20:15~20:25
选项：你就是不化妆也挺可爱的（2）

效果: 椿UP

地点: 艾丽丝房间

时间: 20:30~20:40

选项: 讲"猴蟹会战"(1)、蜜蜂栗子白(1)

效果: 艾丽丝UP

地点: 地下机库

时间: 20:30~20:40

选项: 一个小孩子却这么了不起(2)
or 不过还是不能太勉强她(3)

效果: 红兰UP or 玛利亚UP

地点: 阁楼(菖蒲连锁事件3)

时间: 20:30~20:55

选项: 请您不要放弃(1) or 我不能为您做些什么吗(2)

效果: 菖蒲UP

第6话 [自由活动时间PART1]

地点: 沙龙(由里连锁事件2)

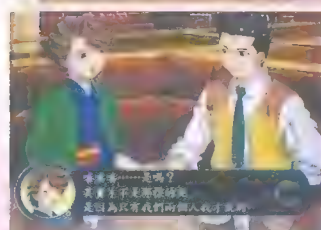
时间: 21:00~21:10

选项: 时间切

效果: 由里UP

地点: 艾丽丝房间(艾丽丝连锁事件之后发生)

时间: 21:00~21:10



选项: 在帝剧里散步吧(3)

效果: 艾丽丝UP

地点: 厨房

时间: 21:00~21:10

选项: 殴打、大喝一声(2)

效果: 米田UP

地点: 餐厅

时间: 21:15~21:25

选项: 时间切

效果: 董UP

地点: 中庭

时间: 21:15~21:25

选项: 可是, 星光依然闪烁(2)

效果: 菖蒲UP

地点: 樱房间

时间: 21:20~21:25

选项: 打死樱脸上的蚊子

效果: 樱UP

地点: 地下机库

时间: 21:25~21:35

选项: 指令LIPS全部正确

效果: 红兰UP

地点: 玛利亚房间(21:15前地下机库前遇到玛利亚后发生)

时间: 21:30~21:40

选项: 如果是和玛利亚交换日记的话(3)

效果: 玛利亚UP

地点: 卖店

时间: 21:30~21:40

选项: 帝剧煎饼如何?(1)

效果: 椿UP

地点: 事务局

时间: 21:30~21:40

选项: 和霞一样的(3)

效果: 霞UP

地点: 负责人室(米田连锁事件3)

时间: 21:30~21:40

选项: 对不起(2) or 全都是我不好(3)

效果: 无 or 米田UP 其余全员down

地点: 音乐室(艾丽丝连锁事件3)

时间: 21:30~21:40

选项: 指令LIPS全部正确与中等偏弱力度

效果: 艾丽丝UP

地点: 图书室

时间: 21:45~21:55

选项: 电话簿怎么样?(3)

效果: 康娜UP

地点: 来宾用大门

时间: 21:45~21:55

选项: 看看里面吧(1)

效果: 由里UP

第6话 [自由活动时间PART2]

地点: 大门

时间: 6:00~6:10

选项: 因我使用光武时太粗鲁了(2)

效果: 由里UP

地点: 音乐室

时间: 6:00~6:10

选项: 中等偏弱力度

效果: 玛利亚UP

地点: 中庭(康娜连锁事件2)

时间: 6:00~6:10

选项: 指令LIPS全部正确、扫腿(3)、最强力度

效果: 康娜UP

地点: 沙龙

时间: 6:15~6:25

选项: 时间切

效果: 董UP

地点: 厨房

时间: 6:15~6:25

选项: 料理是靠爱情啊(时间过午后3)

效果: 樱UP

地点: 后台

时间: 6:15~6:25

选项: 时间切 or 和玛利亚两个人好象很开心啊(2)

效果: 玛利亚up椿up or 椿UP

第7话 [自由活动时间PART1]

地点: 换衣间(玛利亚连锁事件3)

时间: 13:00~13:10

选项: 很合适(1)、这是我们两人的秘密(2)

效果: 玛利亚UP × 2

地点: 红兰房间

时间: 13:15~13:25

选项: 连续时间切

效果: 红兰UP

地点: 事务局

时间: 13:15~13:25

选项: 大家一定可以超越的(2)

效果: 霞UP

地点: 舞台

时间: 13:15~13:25

选项: 因为舞台的事吧(2)、不, 我不那么认为(2)

效果: 董UP

地点: 卖店

时间: 13:30~13:40

选项: 一起去哪里玩吧(3)

效果: 椿UP

地点: 负责人室

时间: 13:30~13:40

选项: 米田司令也参加吗(时间过半前1)

效果: 米田UP

地点: 中庭(康娜连锁事件3)

时间: 13:30~13:40

选项: 指令LIPS全部正确

效果: 康娜UP

地点: 后台(椿连锁事件3)

时间: 13:45~13:55

选项: 最大力度

效果: 椿UP

地点: 来宾用大门

时间: 13:45~13:55

选项: 正义是没有假期的(2) or... 想约会啊(3)

效果: 米田up or 由里UP

选项: 最大力度

效果: 椿UP

地点: 来宾用大门

时间: 13:45~13:55

选项: 正义是没有假期的(2) or... 想约会啊(3)

效果: 米田up or 由里UP

地点: 阳台

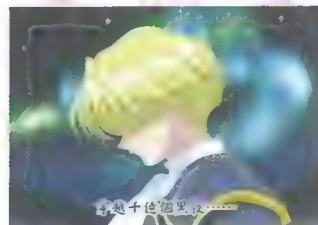
时间: 15:00~15:10

选项: 炼瓦亭下次再去吧(2)

效果: 椿UP

地点: 中庭(连锁事件3)

时间: 15:00~15:10



选项: (成功种出大波斯菊的场合)
就像霞一样 (2)
效果: 霞UP

地点: 地下仓库
时间: 15:00~15:10
选项: 我帮你吧 (1)、我……我不要紧 (3)
效果: 康娜UP × 2



地点: 沙龙 (由里连锁事件3)
时间: 15:15~15:25
选项: 你没有必要减肥 (1) or 不要胡来 (3)
效果: 由里UP

地点: 厨房
时间: 15:15~15:25
选项: 如果需要, 我来帮忙吧 (1)、(罗宋汤)是俄罗斯的炖菜吧 (2)
效果: 玛利亚up、UP

地点: 后台
时间: 15:15~15:25
选项: 包在我身上 (1)
效果: 董UP

地点: 阁楼
时间: 15:30~15:40
选项: 我陪您喝一杯吧 (3)
效果: 米田UP

地点: 红兰房间
时间: 15:30~15:40
选项: 我想来帮红兰忙 (1)、我期盼着你的正式表演 (2)
效果: 红兰UP × 2

地点: 图书室
时间: 15:45~15:55
选项: 我也想好好看看书 (2)
效果: 霞UP

地点: 大浴场
时间: 15:45~15:55
选项: 那我也休假吧 (2) or 偶尔来玩玩 (3)
效果: 由里UP

第10话 自由活动时间PART1

地点: 沙龙

时间: 21:00~21:10
选项: 今天失败了 (3)
效果: 董UP

地点: 来宾用大门
时间: 21:00~21:10
选项: 我才是一直得到帮助的一方 (3)
效果: 由里UP

地点: 艾丽丝房间
时间: 21:15~21:25
选项: 我知道了……只玩一会哦 (1)、指令LIPS正确数控制在1~3之间。
效果: 艾丽丝UP × 2

地点: 卖店
时间: 21:15~21:25
选项: 谢谢你替我担心 (2)
效果: 椿UP

地点: 换衣间
时间: 21:15~21:25
选项: 下次一定要胜利 (3)
效果: 樱UP

地点: 锻炼室
时间: 21:15~21:25
选项: 我……不会放弃的 (3)
效果: 康娜UP

地点: 图书室
时间: 21:30~21:40
选项: 对不起……弄坏光武了 (1)
效果: 红兰UP

地点: 事务局
时间: 21:30~21:40
选项: 已经……不想再输了 (2)
效果: 霞UP

地点: 作战指令室
时间: 21:45~21:55
选项: 最大力度
效果: 玛利亚UP

第11话 自由活动时间PART2

地点: 董房间
时间: 13:00~13:10
选项: 沙龙事件之后去董的房间
效果: 董UP

地点: 负责人室
时间: 13:00~13:10
选项: 花组的大家怎么样了 (2)
效果: 米田UP

地点: 来宾用大门

时间: 13:00~13:10
选项: 迷上我了? (3)
效果: 由里UP

地点: 艾丽丝房间
时间: 13:15~13:25
选项: 我来看看菖蒲小姐 (1) or 我来看看艾丽丝 (2)
效果: 菖蒲up or 艾丽丝UP (无音)

地点: 卖店
时间: 13:15~13:25
选项: 我对自己有自信了 (2)
效果: 椿UP

地点: 舞台
时间: 13:15~13:25
选项: 你真的很喜欢舞台啊 (1)
效果: 樱UP

地点: 红兰房间
时间: 13:30~13:40
选项: 我想见你 (2)、叫红兰 (2)、(红兰恋爱度排名前三位时) 想完成飞机吧 (1)
效果: 红兰UP × 3

地点: 事务局
时间: 13:30~13:40
选项: 因为是到了怀念亲人的季节吧 (3)
效果: 霞UP

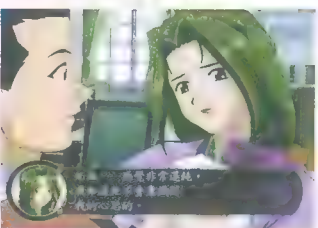
地点: 锻炼室
时间: 13:45~13:55
选项: 没问题 (1)
效果: 康娜UP

第11话 自由活动时间PART1

地点: 卖店
时间: 15:30~15:40
选项: 帮忙椿 (2)、指令LIPS全部正确
效果: 椿up、UP

地点: 换衣间
时间: 15:30~15:40
选项: 我陪你台词吧 (3)、指令LIPS全部正确
效果: 红兰UP

地点: 来宾用大门



时间: 15:30~
15:40

选项: 那么, 我们两个人一起做吧 (3)
效果: 由里UP

地点: 事务局
时间: 15:45~15:55
选项: 看海报 (1)、的确这张最好吧 (2)
效果: 霞UP

大神是名厨师?

第七话自由活动活动时间PART2中去厨房的话就可以触发与玛利亚一起制作料理的情节, 虽说玛利亚教给大神的是制作罗宋汤的方法, 但是如果在切马铃薯时成功切好或者故意失败, 放调料时选择放其它调料, 再加上火候的调节以及最后的收尾工作, 或许会做出其它意想不到的料理来。

切马铃薯时的指令LIPS如果正确率在四次以上就算是成功, 如果错误率在四次以上就算是失败; 调料里有



番茄酱、酱油、咖喱粉、味噌、醋五种, 其中后两种要先等前一LIPS时间切后才会出现; 火候调节以力度LIPS为准, 最小力度为小火, 最强力度为强火, 其余力度就是普通火。下面公布所有其它料理的制作方法。

罗宋汤的做法

切马铃薯的指令LIPS要成功, 调料要加入番茄酱 (1)、中等力度调节火候、最后选择加入葡萄醋 (时间过半后1), 成功做出罗宋汤后玛利亚UP。

法国浓汤做法

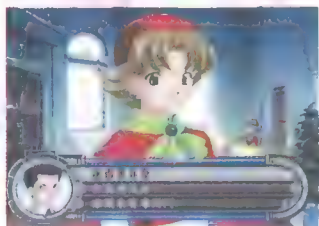
切马铃薯的指令LIPS要失败、不加入任何调料两次时间切、最弱力度调节火候、最后选择慢慢地炖(时间过半后2),成功做出法国浓汤后董UP。

咖喱的做法

切马铃薯的指令LIPS要失败、调料要加入咖喱粉(3)、最弱力度调节火候、最后选择慢慢地炖(时间过半后2),成功做出咖喱后艾丽丝UP。

糖醋排骨的做法

切马铃薯的指令LIPS要成功、调料要加入醋(时间切后选3)、最强力



度调节火候、最后选择加入葡萄醋(时间过半后1),成功做出糖醋排骨后红兰UP。

猪肉汤汁的做法

切马铃薯的指令LIPS要成功、调料要加入味噌(时间切后选2)、最弱力度调节火候、最后选择把火关掉(时间过半前3),成功做出猪肉汤汁后康娜UP。

肉汁马铃薯的做法

切马铃薯的指令LIPS要失败、调料要加入酱油(2)、中等力度调节火

候、最后选择熄火(时间过半后3),成功做出肉汁马铃薯后米田UP。

元旦补充资料

在第九话自由移动时间内去找约会对象之前,先去其它场所转转也会有提升附属角色好感度的机会,移动中先去2F大厅遇到帝制三人娘,然后才可以在事务局、来宾用大门、卖店遇到她们。更可以在事务局看到新年特别海报以及在卖店买到新年特别剧照。

地点:负责人室

选项:守护帝都的和平(2)

效果:米田up喜薄up

2F大厅遇到三人娘之后

地点:事务局

选项:保佑家庭安全的护身符(3)

效果:霞UP

地点:来宾用大门

选项:改成别的衣服试试吧(3)

效果:由里UP

地点:卖店

选项:肯定会有好事降临(1)

效果:椿UP

禁忌之浴室事件

第2话 自由活动(PART1)

20:45~20:55或者董的连锁事件完成后15分钟内,董在使用浴室,如果选择“身体不由自主地往浴室去(1)”,会听到董的惊叫声,此时马上选择“冲进浴室”,发现董踩到一块肥皂而身体失去平衡,



这时的LIPS要等时间过半后再选择“上前抱住董”即可。

第3话 自由活动(PART1)

时间为13:00~13:15,大神在浴室外听到红兰的呼救声,于是选择去救红兰(1),发现整个浴室被泡沫所填满,先将红兰周围的泡沫清除掉(左上方),与红兰对话选择“不……我还是免了(1)”,然后到最右边将机械开关周围的泡沫清除然后关上就可以了。

第3话 自由活动(PART2)

时间为21:00~21:15大神发现康娜只围了一条浴巾在喝着什么,于是“身体不由自主地往浴室去(1)”发现康娜在喝牛奶,康娜还提议与大神比赛喝牛奶,此时的指令LIPS要完全失败,然后选择“喷出来(1)”结果喷了康娜一身,于是康娜不由分说拉着大神进浴室一起洗澡(汗……)

第4话 自由活动(PART1)

9:45~9:55时董在使用浴室,如果选择“身体不由自主地往浴室去(1)”,之后的力度LIPS一定要选择最大力度,这样才能保证不会降低董的好感度,否则……

第4话 自由活动(PART2)

20:45~20:55时玛利亚在使用浴室,不想让玛利亚的好感度下降就绝对不能选“身体不由自主地往浴室去(1)”,万一不小心选了的话,之后的力度LIPS也要选择最小力度以减少下降程度。尽量避免此事件的好。

第5话 自由活动(PART2)

20:40~20:55时三人娘在使用浴室,如果选择“身体不由自主地往浴室去(1)”的话则必定会被三人娘发现而导致全员好感度下降,而当由里问谁最漂亮的LIPS时,会根据各人的照合时间长短来判定大神是否说谎。尽量避免此事件的好。

第6话 自由活动(PART1)

时间为21:00~21:15时大神发现樱躺在浴室前的踏米上样子很奇怪,于是“身体不由自主地走向樱的身旁(1)”才知道樱由于洗澡时间过长导致头昏难受,先摸摸樱的脸两次出现LIPS要时间切,然后再摸摸樱的手、脚、额头就能让樱感觉好一些,注意严禁有奇怪的举动!

第7话 自由活动(PART1)

大神去浴室洗澡时听见外面艾丽丝也要进来洗,此时就算选择第一项潜进水中,最后无论怎样也会被艾丽丝发现而导致好感度大幅度下降,因此如果不想惹艾丽丝生气好感度下降的话就选第三项(翻译错误)吧。

战斗篇

[大神队长类型与勋章数相关的数值成长表]

风→岚

勋章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
微风队长															
疾风队长															
高风队长															
攻击力修正	1	1	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	
防御力修正	0	0	1	1	1	2	2	3	3	3	4	4	4	5	
行动值修正	0	0	1	1	1	1	2	2	2	2	3	3	3	3	
蓄气值修正	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	
回复值修正	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	
友情狙击率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
协力攻击率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

林→树

勋章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
若叶队长															
深林队长															
大树队长															
攻击力修正	1	1	1	2	3	4	4	5	5	6	6	7	7	8	
防御力修正	1	1	1	1	2	2	2	3	3	3	3	4	4	5	
行动值修正	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	3	
蓄气值修正	0	0	0	0	0	5	5	5	5	5	5	5	5	10	
回复值修正	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	
友情狙击率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
协力攻击率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

火→炎

勋章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
火焰队长															
烈火队长															
爆炎队长															
攻击力修正	1	2	2	3	4	5	5	6	6	7	7	8	8	10	
防御力修正	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	2	2	2	2	
行动值修正	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	2	2	2	
蓄气值修正	5	5	5	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	15	
回复值修正	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
友情狙击率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
协力攻击率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

山→岳

勋章	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
山影队长															
金剛队长															
攻击力修正	0	0	0	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5	6	
防御力修正	1	1	2	2	3	3	4	4	6	6	7	7	8	8	
行动值修正	0	0	0	0	1	1	1	1	1	2	3	3	3	3	
蓄气值修正	0	0	0	0	0	0	0	0	0	5	5	5	5	10	
回复值修正	5	5	5	5	5	5	10	10	10	10	15	15	20	20	
友情狙击率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
协力攻击率	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

【协力友情确率表】

这是战斗中可发生的协力攻击与友情狙击发生的相性确率表，纵向为攻击与被攻击一方，横向为辅助一方。A级为确率最大，C级确率小。注意这是在故事中艾丽丝参战以后的效果，之前的话会更低一些。

	大神	樱	董	玛利亚	艾丽丝	红兰	康娜
大神	-	A	A	A	A	A	A
樱	A	-	B	B	B	B	B
董	A	B	-	C	B	B	A
玛利亚	A	B	C	-	B	B	A
艾丽丝	A	B	B	B	-	B	B
红兰	A	B	B	B	B	-	B
康娜	A	B	A	A	B	B	-

【特殊攻击的使用诀窍】

通常情况下使用每个人物特殊攻击的方法是按□键使出四段攻击后再按△○×任意键使出，但是如果在按□键打到三段攻击时是有可能出现他人协力攻击从而打断特殊攻击的

使用，这在行动值不足的时候是很令人恼火的，其实在确定要使用特殊攻击时，只要先按一下□键使出一段攻击，再紧接着按△○×任意键接着使出后续攻击，直到特殊攻击出现为止就能完全避免这种情况的发生。

【战斗中的LIPS事件触发方法】

第1话
【上野公园 协侍战】

大神与肋侍相邻时出现LIPS

选项：好好分析一下（2）

效果：米田up、霞up、椿up

大神与樱相邻时出现LIPS

选项：谢谢，我没事（1）or我是对你心跳加快啊（3）

效果：樱up

大神或樱击破肋侍后该回合相邻时出现LIPS

选项：我们第一次见面的地方对吧（1）

效果：樱up

大神与董相邻、大神与玛利亚相邻、大神击破肋侍三体时对白发生。

第2话
【芝公园 协侍战】

大神与樱相邻出现LIPS

选项：中等偏弱力度

效果：樱up

大神与红兰相邻出现LIPS



【绝对正义】

攻击力修正	10
防御力修正	10
行动值修正	3
蓄气值修正	15
回复值修正	20
友情狙击率	A
协力攻击率	A

【由里的占卜】

游戏中的自由活动时间可以去来宾用大门让由里给大神算命，这可不是无聊的消遣，而是可以在当话提升所对应队员的协力攻击率以及友情狙击率，若当话有两次自由时间的场合是可以累计当话占卜效果的，如果两次占卜的对应队员一样的话则是两倍效果。下面是以水晶和塔罗牌占卜时所对应的各队员，水晶占卜提升协力攻击率，塔罗牌占卜提升友情狙击率。除了塔罗牌中“恋人”牌提升效果较大外其余均是小幅提升。

用塔罗牌占卜

用水晶占卜

幸运颜色	所对应人物
桃色	樱
紫色	董
黑色	玛利亚
黄色	艾丽丝
绿色	红兰
赤色	康娜
白色	全员

幸运牌	所对应人物
世界	樱
女帝	董
女教皇	玛利亚
魔术师	艾丽丝
战车	红兰
皇帝	康娜
正义	大神
恋人	最终女主角



—— 未完待续 —— ■文/Celestin · K1

选项：两个都很帅（时间过半前3）
效果：红兰UP

大神与董相邻出现LIPS

选项：不要总想过去的事（3）

效果：董UP

大神与玛利亚相邻出现LIPS

选项：是关于红兰的事（1）or告诉我关于那个女人的事（2）

效果：玛利亚好感度不会下降

大神接近帝都铁塔时出现LIPS

选项：邀请椿她们一起去（2）

效果：椿↑（无效果音）、米田↑、霞↑、由里↑

红兰与其他队员相邻时对白发生。

第3话
【筑地 白天协侍战】

大神与康娜相邻出现LIPS

选项：可得给我也留点猎物啊（3）

效果：康娜UP

大神与玛利亚相邻出现LIPS

选项：是不是有什么心事（2）

效果：玛利亚up

大神第四回合行动开始时出现LIPS

选项：我也想在艾丽丝身边（3）

效果：艾丽丝UP

康娜与其他队员相邻时对白发生

第3话
【筑地 夜间协侍战】

大神与樱、大神与康娜相邻时、敌未

全灭的场合四回合开始时、敌全灭后对白发生。

筑地 VS 刹那

大神与刹那相邻出现力度LIPS

选项：最大力度

效果：玛利亚UP、其余队员up（无音效）

大神与玛利亚相邻出现LIPS

选项：我……是你的队长（2）

效果：玛利亚UP

康娜与玛利亚相邻、樱与玛利亚相邻时对白发生。

第4话
【浅草 协侍战】

大神与艾丽丝相邻出现LIPS

选项：和艾丽丝相当搭配哦（时间过半1）or艾丽丝更可爱（时间过半3）

效果：艾丽丝UP

大神与艾丽丝在仲见世店（董初始所在地旁边）前相邻出现LIPS

选项：买戒指或买煎饼（1 or 2）

效果：艾丽丝up、强烈推荐看老板的表情（爆笑）。

大神到雷门右侧门柱前（靠近蒸汽开关一侧）停下时出现LIPS

选项：时间切

效果：三人娘up

艾丽丝与其他队员相邻对白发生。

浅草 VS 罗刹



■LIGHT(光明・Shining)译

PS2

发售日：2003.6.5

类型: SLG

价格: 6800日元

其他：——

《U联盟创造球会3》的研究已经做到第6回，很想知道到现在为止还有多少玩家和笔者一样仍在坚守球会阵地（笑）。今回的研究以展示监督和球探的能力数据为中心。其中球探是获得优秀选手的必要要素，直接影响到球队实力的提高。

—監督情報—

2. 监督能力——表示监督的能力。OFF=攻击、DEF=守备、TAC=战术、SYS=阵型、MEN=心理状态相关指导技术、IND=个人指导能力。



！依靠练习和比赛培育选手，将个人能力提高至限界！

一部分監督拥有ラ・マキナ（机械足球）、トータルフットボール（全攻全守）、ゲルマン魂（日耳曼魂）、シヤンパンサッカー（香槟足球）等特

别战术。为获得拥有这些战术的监督，每月要记得察看「スタッフ交代」。另外，获得监督之际，有可能还会增加留学地。

一有特殊评价
表示的监督拥
有特别战术的
情况居多！

氏名	国籍	出身地	初期年俸	練習強度	新手育成等級	队长育成等級	固定进攻战术指导	进攻指导	防守指导	守门员指导	体能指导	心理指导	体能护理指导	连续指导	Q点指导	Q点指导	Q点指导	越位	得意の山道正指導	得意战术指導		
メウリティ	ARG	長野県 長野県 長野県 長野県 秋田県 兵庫県 沖縄県 熊本県 秋田県 福岡県	33000	D	A	A	B	S	B	D	C	B	B	A	D	C	B	S	A	中=A	中=S	
ギエルサ	ARG		23600	C	A	A	B	S	D	D	D	C	B	C	S	D	C	A	A	D	中=S	中=S
ケーベル	ARG		23100	D	B	B	D	S	D	D	B	A	C	B	D	S	B	D	B	右=A	反=S	
ギラルド	ARG		24500	B	A	B	A	C	A	D	C	C	A	A	D	A	B	D	C	中=A	中=B	
ザガリオ	BRA		31800	C	B	S	A	A	A	D	B	B	B	B	A	D	B	S	B	B	右=S	中=A
フィリップ	BRA		28400	A	A	A	B	A	B	D	C	C	C	A	S	D	C	B	A	A	中=S	中=A
ザニ	BRA		26700	A	B	S	A	A	B	D	C	C	B	A	D	B	C	C	A	B	左=B	辺=A
サンテニ	BRA		25000	D	A	S	B	S	D	D	C	B	D	S	D	C	S	C	B	中=S	中=S	
アンジュ	BRA		22500	A	C	A	S	D	D	D	S	S	S	C	C	C	C	C	B	C	右=B	辺=A
ブレイラ	BRA		24500	B	A	B	B	A	C	D	C	C	A	A	D	C	C	C	A	B	右=S	辺=A
ロンバルト 东乡	BRA		20000	B	S	S	A	S	A	D	B	B	B	S	D	B	A	A	D	中=S	中=A	
ケッセル	ORO		22500	B	C	A	B	S	D	D	B	C	B	A	D	C	C	S	C	左=A	中=A	
ボスビー	ENG		34100	C	S	S	A	A	S	D	C	S	B	B	D	S	A	C	B	右=B	辺=A	
ボブセン	ENG		24200	B	A	S	B	S	C	D	C	C	B	A	D	C	B	A	C	右=A	辺=A	
ベルゴスケ	ESP		25000	A	S	A	B	A	C	D	B	C	A	A	C	C	A	B	B	左=S	辺=S	
V.ファンデス	ESP		24000	D	A	B	B	S	C	D	B	C	B	S	D	B	B	S	B	右=S	辺=A	
パンティス	ESP		22800	C	B	B	S	A	B	D	B	C	B	A	D	B	B	A	D	右=S	辺=S	
カスーチャ	ESP		21500	A	A	A	B	A	C	D	B	B	B	A	D	C	C	A	C	右=A	辺=A	
パンダ	FRA		32500	C	S	B	B	S	B	D	C	B	B	S	D	C	S	S	A	右=S	辺=S	
ジョケ	FRA		26200	B	C	A	S	A	S	D	D	D	C	B	D	A	S	B	B	右=S	辺=S	
ギ・レー	FRA		24800	C	S	B	B	B	A	D	C	B	C	A	D	A	B	B	B	中=B	辺=A	
セルベルガー	GER		28000	A	A	A	B	S	C	D	B	B	A	S	D	C	C	S	B	中=B	辺=S	
ヘネバイラー	GER		22500	D	S	C	A	A	A	D	B	A	A	S	D	C	A	C	B	左=A	反=S	
スラマー	GER		26100	D	C	A	A	D	D	S	C	C	A	A	D	C	A	C	C	右=A	反=A	
キッツベルト	GER		26000	A	A	A	B	S	C	D	B	B	B	A	S	D	C	C	S	B	左=A	反=S
アドリッヒ	GER		23700	A	B	A	A	A	B	D	C	B	B	A	C	A	D	S	C	A	右=A	辺=A
メラトツプ	GER		23100	D	B	C	A	S	D	D	B	B	B	A	D	C	C	A	B	左=S	反=A	
ノイラ	GER		22100	D	B	B	A	D	S	D	C	C	B	B	D	A	C	C	B	中=B	辺=C	
ミクレス	HOL	35200	A	S	S	B	S	B	D	A	B	B	B	S	D	C	A	A	S	右=S	中=A	
アンフアル	HOL	28500	B	A	B	S	S	C	D	B	D	B	A	D	C	S	B	C	左=A	辺=S		
フディング	HOL	22500	D	S	C	A	A	A	D	B	A	A	D	D	C	A	C	B	左=S	辺=A		
ハーナー	HOL	21800	D	C	A	A	D	D	S	C	C	A	A	S	C	D	C	C	右=B	辺=B		
カペール	ITA	35000	A	B	A	S	B	S	D	B	S	A	A	D	S	B	D	A	右=A	反=S		
サツケル	ITA	29000	B	B	A	A	A	S	D	B	B	C	S	D	A	A	C	S	右=B	反=A		
アンクラッティ	ITA	24800	C	B	S	A	C	S	D	C	B	D	A	D	B	A	C	C	中=A	中=S		
トラッティーニ	ITA	24500	D	A	A	A	A	A	D	B	D	B	B	D	S	C	C	B	左=A	反=A		
レビ	ITA	23500	C	C	S	A	A	S	D	C	C	B	A	D	A	B	A	C	右=B	反=B		
ビアルザット	ITA	22000	B	B	B	B	S	D	D	B	C	B	A	D	C	C	S	B	中=S	中=A		
吉田英利	JPN	21900	D	C	B	A	S	D	D	B	B	B	A	D	C	C	S	B	左=S	辺=A		
关本隆士	JPN	21100	D	A	A	B	S	D	D	B	B	C	B	D	C	C	S	C	右=A	辺=S		
武里威	JPN	20800	D	B	B	A	D	D	D	S	B	S	D	C	C	C	C	D	中=B	中=C		
铃元政也	JPN	20600	B	A	A	B	B	B	B	D	C	C	B	A	D	C	A	B	中=C	反=B		
加納修一	JPN	19500	D	B	B	B	B	A	D	B	C	B	S	D	A	A	C	B	中=B	反=A		
斎崎隆士	JPN	17900	A	C	B	B	C	A	C	B	A	B	A	A	D	A	C	C	C	左=B	辺=A	
富士隆行	JPN	17700	C	A	D	C	B	D	A	C	B	A	A	A	B	D	C	B	中=A	中=B		
北田尚彦	JPN	17800	D	C	D	B	C	C	B	A	C	B	B	B	A	B	D	C	B	中=A	中=B	
岸田清彦	JPN	17400	D	A	B	D	A	A	C	C	C	B	A	D	C	A	B	B	右=A	反=B		
フォーグソン	SCO	35000	C	S	S	S	S	A	D	B	B	A	S	D	C	S	A	A	左=S	辺=S		
ヘリクソン	SWE	27000	D	B	A	S	B	S	D	B	D	C	B	D	A	B	C	C	右=S	反=S		
ミュルティノッチ	YUG	25000	A	A	B	A	A	B	C	B	A	B	A	D	C	B	A	B	中=A	反=S		

日本人&海外球探50名推荐

球探的初期年俸可以作为衡量获得优秀选手的基准。基本上说，球探的初期年俸越高越能获得能力高的选手。不过，

1个球探不可能获得所有选手。获得5~6个有能力选手后就要换新球探了。



一球探初期年俸越高越能获得优秀选手。

氏名	国籍	出身地	初期年俸	現役選手搜索	新人搜索	現役選手交渉	新人入団交渉	所属倶楽部交渉	各地域調査能力										Q人搜索能力	Q人搜索能力	M人搜索能力	TW人搜索能力
									日本	亚洲	中东	大洋洲	东欧	西欧	非洲	南美	北中美					
ジウスト	ARG	—	25000	B	A	A	S	A	B	A	B	B	B	B	B	S	A	C	A	A	C	
サムレラ	ARG	—	24000	A	A	S	S	S	A	A	B	A	A	B	S	S	A	A	A	A	A	
バルバイ	ARG	—	22000	C	A	C	B	B	C	C	S	C	C	B	C	S	B	C	C	S	B	
テラルーショ	BRA	—	24000	S	S	A	S	S	A	S	A	A	A	S	S	S	S	A	A	S	A	
テニョーリョ	BRA	—	23700	A	C	A	C	B	B	B	B	B	B	A	S	S	A	A	A	B	B	
ジュリダン	BRA	—	23500	B	B	B	C	S	B	A	B	B	A	B	B	S	A	A	B	A	D	
エバンス	CAN	—	16000	C	D	A	B	C	C	C	C	C	C	C	C	C	B	A	B	C	C	
ハーバス	ENG	—	28000	C	B	A	A	B	B	B	B	B	B	B	S	A	B	B	A	B	O	
アイヴアン	ENG	—	24000	C	B	A	B	D	C	C	C	C	A	A	C	C	C	B	C	B	D	
グラット	ENG	—	22000	B	A	B	C	A	B	B	B	B	B	S	A	B	B	D	B	A	B	
スパンルー	ENG	—	16800	S	S	S	S	B	A	B	A	A	S	S	A	A	A	B	S	S	A	
ケスマル	ESP	—	24000	C	S	B	S	A	S	B	A	B	A	S	B	A	B	B	A	C	O	
エルクレス	ESP	—	22000	S	A	S	B	S	A	A	A	A	S	S	A	S	A	B	S	S	A	
コロナド	ESP	—	19200	C	A	A	A	A	B	B	B	B	A	S	S	A	B	C	S	B	C	
エンカリ	FRA	—	27500	B	S	S	A	A	A	A	A	A	S	S	A	A	A	A	S	B	A	
バルボモ	FRA	—	24000	B	B	A	S	A	B	B	B	B	B	S	A	B	S	C	A	A	S	
ギール	GER	—	30000	S	B	S	S	S	A	S	S	S	A	S	S	S	A	A	A	A	A	
ケーナス	GER	—	24800	C	A	S	C	B	B	B	B	S	A	S	B	A	B	B	B	B	B	
ハーゲル	GER	—	22000	B	S	B	C	C	B	A	A	B	A	S	B	A	B	A	B	A	B	
アゲベク	GER	—	19500	D	B	B	B	A	B	B	A	B	B	S	B	B	C	B	B	A	A	
フオツナセン	HOL	—	32000	A	A	S	A	S	S	A	S	S	S	S	A	S	S	S	A	S	A	
メドマン	HOL	—	25500	B	S	B	C	C	B	A	A	C	A	S	B	A	B	A	B	A	B	
ヤミロフセン	HOL	—	17300	S	B	B	S	C	B	S	B	B	B	S	B	A	B	B	B	B	A	
クリカロー	ITA	—	28500	B	B	A	A	A	B	B	B	B	S	S	B	A	B	S	C	A	C	
シルビオ	ITA	—	26500	A	A	S	S	A	A	S	A	A	S	S	A	S	A	A	S	A	S	
ボクネツリ	ITA	—	26000	D	B	S	A	A	C	C	C	B	B	A	C	B	C	C	A	A	S	
ガブレット	ITA	—	25000	S	S	A	S	A	A	A	A	A	A	S	S	A	S	A	A	A	A	
酒手利光	JPN	東京都	18800	A	C	D	S	B	S	A	B	B	A	C	B	C	B	C	B	A	C	
板野功	JPN	鹿児島県	18400	D	B	S	A	B	S	A	B	C	C	B	B	A	B	B	D	C	S	
三田公幸	JPN	宮城県	18400	B	C	A	A	S	S	S	B	C	C	B	A	A	C	B	D	A	B	
富士美嘉雄	JPN	静岡県	18200	B	S	C	A	B	S	A	B	S	B	B	B	B	C	D	A	C	A	
御園治樹	JPN	大阪府	17700	A	A	B	A	C	S	B	B	C	B	B	A	B	A	S	B	D	D	
塩津大吾	JPN	神奈川県	1750	A	C	D	C	A	A	B	A	B	B	C	A	B	D	A	B	A	0	
大泉太明	JPN	東京都	17200	A	S	C	B	B	S	B	B	C	B	A	B	B	A	A	B	S	O	
有賀和之	JPN	静岡県	16900	B	C	D	C	S	S	B	B	B	B	B	A	B	A	B	A	C	B	
久島康哉	JPN	愛知県	16800	D	S	B	A	C	S	A	B	C	C	C	B	B	A	S	C	B	C	
戸家剛史	JPN	大阪府	16700	D	B	B	S	B	S	B	B	B	C	A	B	B	A	D	C	A		
丸藤洋佑	JPN	沖縄県	16600	B	S	D	A	A	S	B	B	B	S	A	B	A	C	A	B	B	C	
雪村貴昭	JPN	千葉県	16500	D	A	B	B	S	S	A	B	B	B	B	B	B	C	B	D	S		
奥純平	JPN	兵庫県	16400	B	A	S	B	C	S	A	C	B	B	B	B	B	C	B	B	B	B	
水木智生	JPN	京都市	16300	C	S	B	A	B	S	B	A	A	B	A	C	C	B	C	C	A	B	
东发志雄	JPN	千葉県	16200	S	C	A	S	B	S	B	B	B	B	B	C	B	C	D	B	A	A	
島田淳己	JPN	茨城県	16100	A	B	S	B	B	S	A	B	C	C	B	C	B	A	C	D	A	A	
相叶幸治	JPN	栃木県	14000	B	S	C	B	B	A	B	C	C	C	C	C	C	C	B	C	A	C	
工藤正隆	JPN	新潟県	13900	C	B	C	C	C	A	B	C	C	C	C	C	B	C	B	A	C	B	
ミコナム	NGR	—	18000	B	A	A	C	B	B	B	B	B	B	A	S	B	C	A	A	C	C	
エスメラ	POR	—	20000	C	D	B	C	B	C	C	C	C	C	B	A	C	C	C	B	C	C	
ゴルモフ	RUS	—	15100	B	B	A	C	B	C	B	C	B	A	B	C	C	C	A	C	B	B	
ジェールマン	SWE	—	15900	B	B	A	A	C	D	C	C	C	B	A	B	C	C	C	C	B	S	
ヤデミ	TUR	—	19100	C	A	C	C	A	B	B	B	B	S	A	B	B	B	S	B	B	C	

球探情报一览

1. 基本情报

表示球探的姓名、相貌、出身(国籍)、契约条件等基本情报。出身地下方指示框内的文字表示球探现在进行的行动。

2. 得意地域

可以确认球探所擅长的地域。得意地域随球探而异，在世界地图上用红色表示。地图旁边标记有擅长地域的国名。

3. 得意位置

表示球探擅长搜索哪一位置的选手。此处可对可能搜索出怎样的选手做一定程度的预测。位置上的颜色显示为无色→水色→黄色→橙色

→红色，色彩越浓越容易发现能力高的选手。

4. 评语

球探的评语可以表示球探的知名度(从“驱け出しの无名スカウト”到“世界でもトップクラス”由低到高)、世界影响力等。另外，由评语还可以确认球探是否能探索到特定的选手。球探越优秀评语内容也就越好。

5. 球探能力

将球探的能力俱乐部化。俱乐部分为新人、现役、交涉、探索四个项目，球探的擅长领域可以一目了然。俱乐部越大球探依照其能力比列在契约时的年俸也就越高。

利用球探指示搜索国内外选手!

对与俱乐部签订契约的3个球探分别下达指令，可以进行国内外选手的调查和探索等活动。

给球探的3个指示

调查依頼——

直接指定其它俱乐部所属的选手与之进行移籍交涉。依照地域→国家→俱乐部→选手的顺序选择，发送E-mail给予指示。

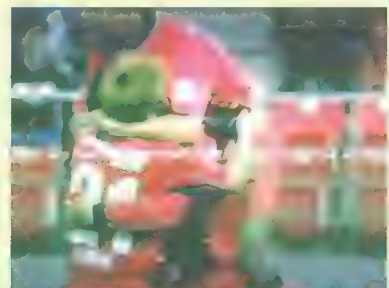
作成列表——

指定探索地域和希望位置，作成符合相应条件的选

手列表。探索天数随指定内容而异，经过一定天数即可收到选手列表。

新人探索——

完成还没有进入职业领域的新人选手的探索委托，指定探索地域、国家、位置和探索天数都由自动决定，探索结果可由PC内的情报确认。



幻想传说

小任务攻略及补完研究

《幻想传说》的无幻想补遗，充斥着令玩家牵肠挂肚的各种隐藏要素，FANS读后无怨无悔、全体投地。

厂商: NAMCO	发售日: 2003.8.1
类型: RPG	价格: 4980日元 其他: ——

《传说》系列向来在游戏中四处隐藏各种要素、事件或小任务等等，本篇研究正是针对这些长久以来困扰玩家的难题，不仅公布了过去、现代以及未来篇中的小任务补遗、Let's go arche模式全攻略，还对角色称号的获得方法进行了详细阐述，相信各位在阅读过本文之后会对本作有一个更加清晰的了解。

■文/叶灵

现在、过去、未来三篇中的小任务详尽补遗

- トーティ村宿屋搬石像的任务，二周目接受不能。
- 过去篇——结婚任务万无一失的做法（不会因BUG找不到ナンシー）。

1、ユークリッドの村下方与蹲着的ナンシー对话，之后去武器店与エルウィン对话，再去与ナンシー对话。如此反复，直到两人消失。

2、ハーメル町宿屋与ナンシー对话。（必须在精灵之森剧情前完成）

3、ベネツィア市宿屋再遇ナンシー，对话后去输入会社找エルウィン。之后回宿屋和ナンシー对话，再去中央喷泉找到她，对话时蓝发男子赶来。任意切换场景，直到喷泉前的两人消失，可去输入会社二楼完成剧情。回中央喷泉处见到ナンシー，对话后在其上方找到エルウィン，鼓励他们私奔。

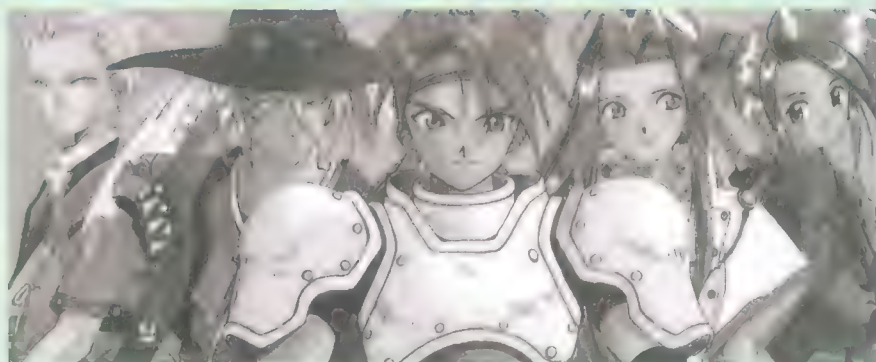
4、アルウあニスタの都の道具屋中见到私奔的两人，对话后返回ベネツィア市的输入会社二楼，告诉老爹他们的行踪。回アルウあニスタの都，在赛跑游戏上方的房子里有剧情。选择帮助他们后，再去ベネツィア市的输入会社一楼。和エルウィン对话可参加他们的婚礼。得到ミント最好用的手套，和她的称号“キュービット”。

- 过去&未来篇修弓任务的完美结局

过去：1、エルフの集落的アーチュ剧情后回去，经族长特许，クレス and ミント两人可以去武器店修理破弓，与老板对话后离开。

未来：2、在水镜ユミルの森东方的アーシア雕像馆发展剧情，得到精灵之弓“エルヴンボウ”。

3、进入ダオス城一次后，回アーシア雕像馆，感人的完美结局达成：ブラムバルド的爱奇逊般使アーシア由石像变回肉身，百年孤寂后两人团聚。ブラムバルド毅然放弃族长职位，决定永远与アーシア在一起。



●赚钱妙方——ミシドガルズ城北方的白桦の森，进入可找到6个交易品“冬中夏草”，在未来篇中可以卖到最少2万9的高价（不同城市、不同时期的物价不同）。“冬中夏草”会在特定剧情后复生，共有三次机会拿到：1、过去篇ワルハラ战役后任意时间 2、未来篇拿到レアバード后，进入过ダオス城前；3、同上，进入ダオス城一次后。

- 未来篇：すず任务补遗

1、在トレントの森西北角见到すず的条件：在ユークリッド的都王城3楼最左侧的图书馆中，读到忍者之里的情报；在ベネツィア市中央喷泉的附近，与“男の子”对话打听忍者之里的消息；从大地图下方进入アルヴァニスタの都，可以看到楼顶层上有对绿发男女并排站着，绕过去与男的说话，打听忍者之里的消息。

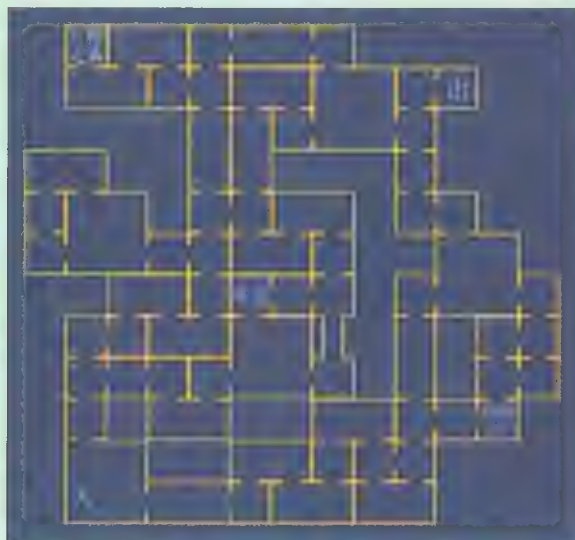
完成上列条件前，すず不会出现。

2、进入忍者之里后的すず加入法：剧情后和乱藏对话后，马上去ユークリッド的都王城参加比武大会。将要进行第九战时すず父母乱入，依胜负不同，之后すず乱入时的剧情会有少许不同：如主角胜，すず父母被ダオス控制互搏而死；如败则由すず亲手杀死。之后回忍者之里，すず加入。

3、すず加入后的补充事件：当すず学得一个以上的忍术时，回忍者之里和乱藏对话，可以挑战试炼洞穴。连胜五人后取得装备“にんとうくろゆり”。忍者的五个问题，正确答案依次为“1、1、1、2、2”。对错与否无关结果，但挑战成功后すず父亲的信的内容会稍有不同。此后进入水镜之森时，可以直接来到忍者之里。ユークリッドの都的迷子任务如仍未完成，すず加入后再去做，可得到称号“きじょう”，一些洞穴中出现新的NPC和宝箱，详见すず的全特技习得法。トレントの森走法见下图。



←ミシドガルズ城前往白桦の森の走法。出口はワルハラ战役的BOSS处，与通往ダオス城的路。帐篷是习得奥义处。



六位角色的全部称号获得方法——拳公开!!

称号这个设定可以说是《传说》系列比较独特的系统，虽然本作中的称号装备后不会增加属性或者能力，但是对于诸多的完美主义玩家而言，这也是游戏的“主线”之一。虽然角色的部分初期称号只要达到一定等级就可以获得，但是之后更高级或者一些隐藏、恶搞称号还是需要达到某些特定的条件才可以入手的，这也正是我们制作角色称号获得方法的初衷。

クレス

名称	取得方法
みならいけんし	初期
けんし	现代：地下墓地・剧情习得魔神飞燕脚
バトルマスター	LV30
ソードマスター	LV50
フェンサー	LV80&习得6个奥义
ブレイブフェンサー	LV70&习得所有必杀
ラストフェンサー	LV99&习得所有奥义和必杀
おうぎでんしょう	未来：ミゲールの町・剣术道场和坐台小姐对话后睡一觉
コンボマスター	得到コンボカウンター(把连击数换算成经验值的道具)和コンボコマンド(搓招戒指)
チャンピオン	未来：ユークリッド・第一次参加武术大会击败ワイヴァーン(第九战)
いしとりめいじん	过去：アルヴァニスタ城・取石子游戏胜利两次
じくうけんし	エターナルソード(时之剑)入手时
ギルガメス	集齐イシュタル传说9武具后，和フリーズキール・宿屋中一人对话
マッハせいねん	过去：アルヴァニスタ・赛跑比赛初次胜利
ベルセルク	ハード以上难度，战斗256回以上(可以逃跑)
グルメマスター	所有料理熟练度五星
しはんだい	未来：ミゲールの町・剣术道场
さむらい	未来：初次进入忍者的里・剧情

アーチェ

名称	取得方法
マジックユーザー	初期
ウィッチ	习得5个魔法
メイジ	习得10个魔法
ソーサラー	习得15个魔法
ウィザード	习得20个魔法
スペルマスター	习得所有魔法
はくがく	过去：モーリア坑道・解读石碑上的古文
ともだちおもい	过去：为好友リア建墓的剧情
べつたんこ	未来：进入忍者的里・温泉剧情
うつふんむすめ	过去：アルヴァニスタへ・坐船前与船长交涉
××りょうりにん	未来：前往浸食洞。
グルメマスター	所有料理熟练度五星
いがいとデリケート	过去：アルヴァニスタへ・行船时主角遇刺剧情，主角和昏迷的アーチェ对话

ミント

名称	取得方法
ヒーラー	初期
クレリック	LV7
プリースト	LV12
ビショップ	LV20
カーディナル	LV40
ポープ	LV80
おじょうちゃん	过去：クラス家
キュービット	过去：结婚连锁事件完成，参加婚礼时
ポインちゃん	未来：进入忍者的里・温泉剧情
きよきおとめ	过去：ユニコーンホーン入手时・白桦森林剧情
ピアノのせんせい	未来：ベネツィア市・去市长家教五回钢琴，第六次去欣赏公开演出后
グルメマスター	所有料理熟练度五星
さいしよくけんび	未来：アーチェ得到“××りょうりにん”称号后，出浸食洞再进入

チェスター

名称	取得方法
ハンター	初期
レンジャー	LV5
アーチャー	LV10
スナイパー	LV30
シューター	LV50
ストライカー	LV80
やさしいあにき	现代：トーティスの村・道具屋拿到苹果后回家送给妹妹
どりよくか	未来：任意时间去宿屋睡觉
スケベだいまおう	未来：进入忍者的里・温泉剧情
げきマッハやろう	未来：アルヴァニスタ・赛跑比赛初次胜利
たくましいやつ	未来：すず加入后・温泉剧情
あついおとこ	未来：ユークリッド山道岔路往上走到山顶
グルメマスター	所有料理熟练度五星
くろうにん	未来：进入ダオス城一次后，去ミゲールの町の桥前

クラス

名称	取得方法
まほうがくしゃ	初期
ティマー	与风之精灵シルフ签约
サモナー	与分子精灵マクスウェル签约
エレメンタラー	与万物精灵オリジンと签约
ウォーロック	与10个精灵签约
サモンマスター	与所有精灵签约
モンスターマスター	遇敌图鉴100%，二周目遇到ダオス
トレジャーハンター	未来：海盜寻宝任务完成，把贵重品“ロザニアのドレス”交还グラハム
しりにしかれマン	剧情
えんれんのひと	未来：最终决战前アーリーで・宿屋的剧情
アイテムコレクター	道具图鉴100%
グルメマスター	所有料理熟练度五星
しあわせもの	未来：ユークリッド・宿屋睡一觉

★すず

名称	取得方法
すずめ にんじゃ	初期
からす にんじゃ	LV20
つばめ にんじゃ	LV30
はやぶさ にんじゃ	LV40
たか にんじゃ	LV60
つる にんじゃ	LV80
にんじやマスター	习得全部忍术
ひじょう	武术大会・すず双亲第九战乱入剧情战斗后
じきとすりよう	忍者的里・与おしず对话
あまとう	オリーブヴィレッジ・和料理人对话
しのびん	试炼の洞穴5连胜
ビリビリちゃん	主角救下すず的剧情后(すず加入时获得)
グルメマスター	所有料理熟练度五星
きじょう	ユークリッドで・帮助迷路的小女孩后

传说9武具(イシュタル传说のアイテム)收集

集齐传说9武具，再去フリーズキール・宿屋中与一人对话，得到称号“ギルガメス”和收集品“Bのちようぞうがもらえる”。这9武具是本作中最强的装备，它们的取得方法如下：

1. “Bラインシールド、Rラインシールド、ゴールデンヘルム、Hガントレット、ブルーキャンドル”在“アイフリードの財宝”任务中获得；
2. “ゴールドアーマー”在モーリア坑道下层找到；
3. “エクスカリバーはモーリア”在ドワーフの神殿找到；
4. “ジェットブーツ”为“アイアンブーツ”变化得来；
5. “BCロッド”在忍者的里周边找到。

GBA版幻想传说增补以及变更要素揭晓!!

- 现代篇クレスの母亲，玛利亚的药变为自动剧情获得，无需进屋对话。
- 过去篇和风之精灵シルフ签约后，追加剧情。
- 过去篇追加アーチェ为好友リア建墓的剧情。
- 过去篇精灵洞穴的暗号改变，且无法通过输入另一个暗号得到宝剑。
- 未来篇修弓任务中，精灵之弓不再是交由武器店老板后住宿两天获得。而是新增了ブルムバルド和アーシア的故事，完美完成任务后得到加强的精灵之弓。
- ユミルの森东部追加了アーシア的家。
- 未来篇ユークリッド山道上方，追加チェスター获得称号的剧情。
- 未来篇ユークリッドで·宿屋住宿后追加クラス想念妻子的剧情。
- 未来篇ユークリッドで·追加帮助迷路小女孩的任务。

- 未来篇浸食洞中，追加ミント教アーチェ做料理的剧情。
- 未来篇モーリア坑道下层21层打败BOSS后，新增迷宫“ドワーフの神殿”。前作中靠挑战奥丁获得的全力量圣枪，改为ドワーフの神殿9层击倒BOSS后获得，同时获得新技能“猛虎连击破”（宿命传说的必杀）。
- 未来暗の洞穴由三层减为一层，且无需战斗即可与シャドウ签订契约。前作中此处使用的三种火把，改为モーリア坑道下层忽明忽暗的房间中使用。
- 吉田由香里特典：去过所有城市之后，吉田由香里会出现在アルヴァニスタ王城。只有一次让她演唱的机会哦。本作中她的演出，会有少许不同于PS版的地方。（3.jpg）
- 一周目通关后，标题画面追加クリア特典：LET'S GO ARCHE。

通关奖励特典：LET'S GO ARCHE完全攻略

●前情提要：

在幻想之旅终结的几十年后，可爱的魔女アーチェ每天都在各个城市之间飞来飞去，乐此不疲。故事就从这天开始了……

アーチェ乐呵呵地经过ミゲールの町的小桥，突然被一个奇怪的女人叫住，她自称是占卜师，觉得アーチェ的气色很奇怪，想帮她卜上一卦。这种新奇的事情アーチェ当然不会错过，那就玩玩吧。没想到游戏的心情马上变成了恐惧，原来占出的结果是大凶。占卜师严肃地说：“可怕的命运将会降临到你的头上……只有一个方法可以使你躲过这场灾难。对，就是帮助他人。只有大家对你的感激之情，才能够抵消厄运的冲击。至于能不能完全躲过这场灾难，还要看你的努力了——记住，此乃逆天而行，你的时间，只有5分钟。”

アーチェ觉得时间太紧，为提高效率去找我家すず（小叶：^_^）帮忙。アーチェ的助人救己之行，就此开始。

●游戏介绍：

这是一个非常紧张有趣的小游戏，你的任务就是抓紧时间，在ミゲールの町里打听到某个情报，然后转移到另一处所在，并接受委托，努力完成，当出现类似合金弹头的通版字幕时，就算这个任务完成。5分钟之内完成的任务越多，结局就越好。为了可爱的アーチェ，大家努力吧。

“LET'S GO ARCHE”主要考察大家对幻想的熟悉程度、对话的认真程度，和灵活变通的能力。两人的等级都非常高，基本不用担心战斗的问题，但还是介绍一下系统吧。占卜师的三个选项大家都能看懂，不必多说。需要注意的是行路时要消耗时间，所以尽量用跑的。而战斗和对话时不计时间，仔细看清NPC的要求，可以避免失误，减少很多无谓的耗时。包括宿屋的各种商店都不营业，只有任务。

ミゲールの町不能外出，其他地方一旦出城，系统自动判定为任务失败。

●全任务攻略：

1. 左下角房子里的红发小女孩

最麻烦的一个任务，新手在这里被困5分钟也不足为奇。对话后移动到オリブヴィレッジ。进村后往右进第二个房子（道具店右邻），和刚进门的男人谈话后，接着和上方床前的女人对话，再次和男人对话后接受任务，进入浸食洞。

由于任务目的不同，此处通关方法比明人兄攻略中稍有改变：进入目的地之前有两个洞口的场景时，不用按照攻略去拉左边洞里的扳手了。直接进入和水精灵签约的地方，如图，查海水就可以完成任务了。（此任务最少耗时1分半钟）

2. 左上剑道场的女剑士

对话后前往忍者的里，和原乱藏屋前的老奶奶对话接受任务，进入モーリア坑道。从紧急通道快速前往9层，调查右上洞里很像温泉蛋的岩石，完成任务。（此任务最少耗时30秒左右）



3. 教堂门口的红帽男孩

对话后前往超古代都市，三个选项分别是1、3、1，任务完成。（此任务最少耗时5秒左右）

4. 武器店老板

对话后前往ベネツィア市。和钢琴前的小女孩对话，选择1、3、3，和老板旁边的蓝发男子对话，回去交差后任务完成。（此任务最少耗时15秒左右）

5. 武器店魔法师

对话后前往アルヴァニスタの都。与右上的女孩谈话，接受任务，来到魔法师的馆。先在左下房间（厕所右边）的左上角红柜处得到钥匙，再去大厅右上房到达后厅，调查大树（只要一次），战斗胜利后回大厅拉开窗帘，转动三个水晶：中间两次，左右三次。从密道快速到达与魔术师决战处，调查左桌的红色水瓶，任务完成。（把药交给女孩后要手动出城，此任务最少耗时1分10秒左右）

6. 道具店的男孩

对话后前往フリーズキール。与刚进城上方食材屋里的女人对话，前往トレントの森。按地图前往石碑处，调查木材，回食材屋对话，任务完成。（此任务最少耗时1分10秒左右）

7. 宿屋里的红帽男孩

对话后前往常暗の町。与食材屋左房三个穿着相似的人分别对话后，再与“超级赛亚人”（笑）对话，选2、1、3。地点转移后进屋与面朝左的老板对话，回去交差，任务完成。（此任务最少耗时40秒左右）

理论上讲，做完所有的任务时间很紧，但所有上边的“最少时间”，都是指回村后不先去接任务，而去占卜师处确认时间后所得。如果不回那里，前两个之外的任务要减去5秒，时间还是比较充裕的。小叶马马虎虎完成所有任务，还剩二十秒。

全结局一览

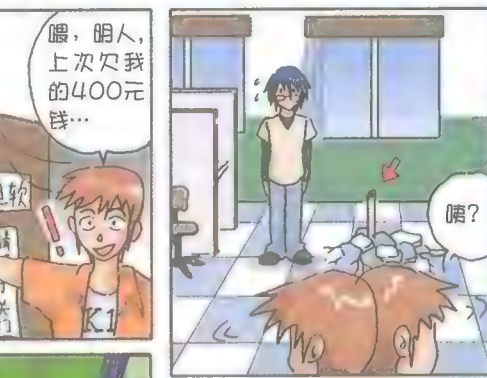
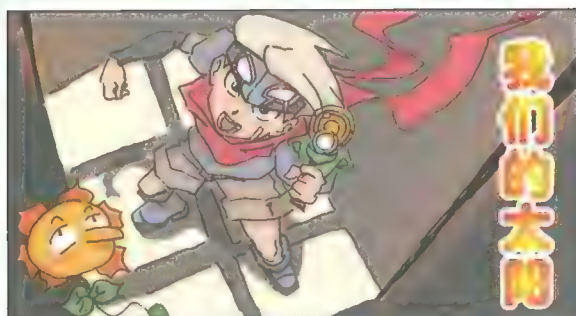
●完成0个任务：其实アーチェ很可爱，也很漂亮，也许上天对她容貌的评价就是最好的惩罚吧：アーチェ一抬头，彗星撞地球（笑）。村里的所有人都没能幸免。

●完成1-2个任务：两人被万物精灵オリジン制裁。是不是觉得她的话很眼熟？没错，就是竞技场里すず父母与主角决斗前的最后一句话。

●完成3-5个任务：成绩普通而已，所以还是被厄运小小的波及了一下，火烤水淹（笑）。

●完成6-7个任务：灾难并没有如预想的那样，降临到アーチェ头上。相反，她在帮助别人过程中，在大家欢聚时交口称赞自己的热闹氛围中，领悟到了幸福的真义。（附：和剑道场师父对话会出现很有趣的剧情，与结局无关）





动感新势力

ANIME NEW POWER

●动画广告与介绍

D.N.Angel

十二国记

狼雨

猫的报恩

拜托了，双胞胎

战斗妖精雪风operation.3

●MTV欣赏

棋魂片头主题歌

Get Over

犬夜叉片尾主题歌

My Will

宿命传说2主题歌

Key to my heart

菅野洋子作品选Vol.3

VOICES

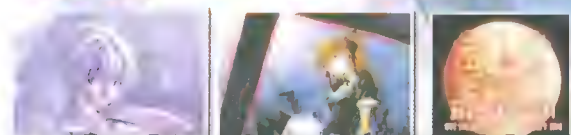
●影像特典

最终流放音乐欣赏

COVER STORIES

●本期特辑

新世纪福音战士



送出歌词附录及CD封底包装
更有一张海报（两种图案随机）

动画欣赏与导购资讯

收录三版追加新画面

传说中的珍品如今就在手中！

SEPTEMBER 2008
Vol.8
售价：8.8元

「新世纪福音战士特辑」
精选新图彩页，精彩影像特典
打开心之壁，用双手拥抱她

双光盘 已上市热卖中

VCD+CD+32页全彩说明书+海报+CD歌词包装

仅售8.8元

邮购地址

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部
邮编：100011（邮资免取）
联系电话：010-64472177, 64472919

ANIME NEW POWER 动感新势力

完整长度MTV

精心剪辑而成 绝非片头缩短版

VCD+CD+精美手册

16页全彩印刷 中、日文歌词对照

白拿超值赠品

大幅海报和CD包装 不要白不要

经典歌曲收录

除了13首动漫金曲 更有——

《星之声》 监督新海诚新作
MTV 《笑颜》

经典的
意义在于……

你不该错过她们

总有一种感动让我们泪流满面，如果可以，我想要留下所有的回忆

9月5日火热出版

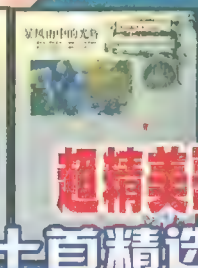
VCD+CD+手册
+CD包装+海报

售价：9.80元

更多信息
请看下页

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177、64472919(邮资免收)

购买《金版MTV》的理由是 **收藏**
 确保收藏价值的是 **高音质CD**



VCD+CD

超精美歌词本与海报

十首精选保留曲目

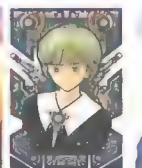
四首全新曲目追加

ANIME NEW POWER
动感新势力
金版动画MTV

■《动感新势力~金版MTV》■VCD(MTV) + CD (对应MTV曲目) ■附中日文对照歌词海报
 报■全14曲收录/Forever Love(『X』剧场版主题歌)/On Your Mark(宫崎骏短篇)MTV/Key
 of the twilight(『骇客时空』插曲)/Let me be with you(『人型电脑天使心』片头曲/
 在那一天(电影少女片尾曲)/地球仪(圣斗士 冥王篇片头曲)/指轮(『天空之艾斯嘉科尼』剧
 场版主题歌)/暴风雨中的光辉(『机动战士高达08MS小队』片头曲)/晓之车(『高达SEED』
 插曲)/奇迹之海(『英雄骑士传』片头曲)/LOVE A RIDDLE(『星空的邂逅』插曲)/黎明前
 (『浪客剑心』TV版片尾曲)/Gravity(『狼雨』片尾曲)/笑颜(新海诚新作MTV)

现已上市

售价:9.80元



邮购地址: 北京安外邮局75信箱 发行部 邮编: 100011 联系电话: 010-64472177, 64472919 (邮资免取)

电玩新势力

9月7日发行
别忘了，不后悔

全彩杂志+VCD+CD +硬壳包装+巨幅海报 = 特价8.8元

电玩新势力VOL.24特别
奉献游戏至尊经典名曲
三连发第二弹：大地之章

1. CA CAO DU POVO神的庇护 《格兰蒂亚2》
2. A DEUS神的挑战 《格兰蒂亚2》
3. 味见！ 《格兰蒂亚2》
4. 撒！帝国华击团 《樱大战2》
5. 都市之花 《樱大战2》
6. 雨之回忆 《寄生前夜》
7. 我甜蜜的生活 《心跳回忆》
8. 告白 《心跳回忆》
9. 无尽的回忆 《心跳回忆》
10. 假日 《KOF 98》
11. 露出笑脸吧 《侍魂》
12. 我是冲击 《大盗五卫门》
13. 永不失败的爱 《洛克人X4》
14. 记住我 《兰古瑞萨-千禧版》



附赠超大幅海报！

婆婆妈妈满嘴八卦

天下玩家
笑谈人生
家长会

闯关族的

家

好支持任天堂的问题秃头联络办公室 game@gameach.com

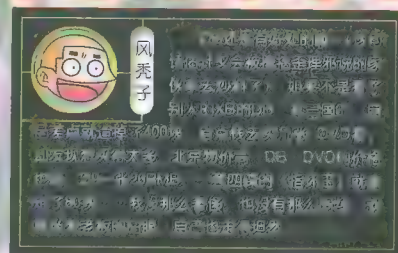
问题编辑/风林

NINTENDO

今年还有两个硬件计划(前段时间还在想终于可以在2005年之前不再添置新硬件了),一个是任天堂的新主机,另一个是PSX。一天一变的木头总是计划赶不上变化,买了却轮不上玩的主机在时刻增加着,甭管你什么流行主机,到我手里统统冷宫处理。脑子也不知道什么时候就迸发出荒唐的想法了。哈哈,最近总是这种状态示人,感觉真是失败得慌……现在是结稿前的最后时刻,我很想大睡一觉……

找我看这里 北京安外邮局75号信箱 闯关族的家/风林(收) 100011

电软招牌菜的可怖绝杀



电软榨取计划十万个为什么

用心和信心

不出所料,《最终幻想典藏纪念》大卖!如果有人说自己的产品全国人民都买不着,说自己对销量料事如神,这都是吹牛。不过一件产品大致品质如何,花了不少心血,动了多少脑筋,小编心里大致还是有数的。就如广告中说的,因为用心,所以有信心。

可以向大家透露一点风林知道的信息,《FF典藏》付印制作其实已经完成了一段时间,其间除编辑外,还请了若干名大、中学生玩家试看,请他们提意见和做出评估,然后才确定的印数。据风林所知,评测结果相当乐观,尤其对仙人掌召唤兽评测者都表示很精致,很喜欢。确定召唤兽做礼品,特工黄前后筹划运作(包括创意、确定产品规格、价格、确定工厂及制作周期)将近两个月时间,所下的功夫真是不少。

一位镇江的玩家(这是我们收到的《FF典藏》第一封信)周林林说:这是他平生第一件游戏周边产品,可爱的召唤兽让他爱不释手。他周

围的同学都很喜欢、羡慕,他“自豪感十足”。

意外的是,可能由于表述不清楚的原因,有些玩家来电询问仙人掌的尺寸。其实广告“1:1等身原大”上有箭头,即真实尺寸与广告上的仙人掌一样大。如果是与枕头一样大,怎么可能装在盒子里呢?

另外说一下,本期原装日本仙人掌召唤兽(与《FF典藏》同大),在日本售价约18000日元,折合人民币约110元。

对于杂志社而言,《FF典藏》的热卖不仅是一次成功的商业运作,更重要的是在游戏产品的整体运作,立体化包装、赠品等方面都开创了新的产品形式,积累了宝贵的经验,为以后的创新和多元化发展打下了良好的基础。而在此之前,国内TV GAME的所有产品都是平面印刷的,并且从来没有赠送过真正有价值的立体的游戏周边产品。

客观说:《樱大战典藏纪念》和《最终幻想典藏纪念》是目前国内游戏音像产品中水平最高的。

顺便说一下:《生化危机典藏纪念》已停止邮购,请勿汇款。

木木的每期另类变态相册



售价高达18800日元的绝版夏夏FC,就这外形,看了就动心。这种型号的FC相信很多读者还是头一次见吧。有钱的主儿盘下这个,算是牛了。

《动新》在动

《电软》目前邮购最好的产品是什么?你可能猜不到,是《动新》。尤其是《动新金版MTV》,成为无可争议的状元(在《FF典藏》停止邮购的这一段)。前几期《动新》存货也成为读者补货的热门货。AKIRA充分显示了他的深厚的内功和韧性。《动新》内容成熟,质量稳定,正一点一点稳步地吸引动漫爱好者加入《动新》的行列。

据风林统计,《电软》杂志社包括编辑和工作人员,看《动新》的占压倒优势。这几天,《动新金版MTV》天天乐乐飘飘,四处响起。天凉了,《动新金版MTV》却热起来了。

看来风林崇拜AKIRA没有错。

手真快!

据央视报道,近日“网络游戏通用引擎研究及示范产品开发”等两个项目被正式列入国家863计划,投资总计500万人民币。

正象报道说的,“这是国家首次将网络游戏技术研究这类文化产业纳入国家科技计划”。开发游戏也成国家的事了。(这真要把“电子海洛因”的发明者活活气吐血)。

500万元人民币大约60万美金,对游戏开发是个小CASE。不过万事开头难,第一笔钱拿到手,以后有的掏钱啦(笑)。看谁有本事啦!遗憾的是报道中没有说这笔钱给了哪家公

司。本事真大,手真快!(笑)。《电软》奔走呼号了这么多年,不过拿个刊号而已(笑)。

变革的前夜

最近,有关索尼、任天堂、微软进入中国,PS3、任天堂新机种要发售的消息满天飞。很多读者很疑惑,不知道哪个消息是真的,哪个是假的。问风林,风林也讲不清楚。风林大致的看法是:

一、网络游戏干家竞进,百舸争流,都想分一杯羹。今年该进的差不多都进去了,明年该出来的差不多该出来了。站着进去躺着出来的今年还是新闻(如奥美),明年这样的新闻该很无聊了吧。

二、TV GAME业微软不怕泡,

有钱有人,它有信心泡到你死。任天堂已经没有信心了,一定要明年想办法洗牌。老任从来都后发制人,这次恐怕要先下手为强了。索尼知道这两家没憋好屁,不会做兔子呼呼大睡的。

三、无论哪家正式进入中国,何时进入中国,其实都不象大家想的那么轰轰烈烈。就象过节,准备年货时热热闹闹,兴奋得不得了。真的过年,也就那么回事。看看索尼行货已经打入香港、台湾,怎么样?不怎么样。

四、索尼老板说进入中国,要有新办法。游戏业的铁律是主机赔钱,软件赚钱。风林倒是以为,在中国,只有仿效VCD行业,游戏主机赚钱,软件交给盗版商去做。

五、前三点是正剧,第四点是摇滚。

1 最爱手札体味人情

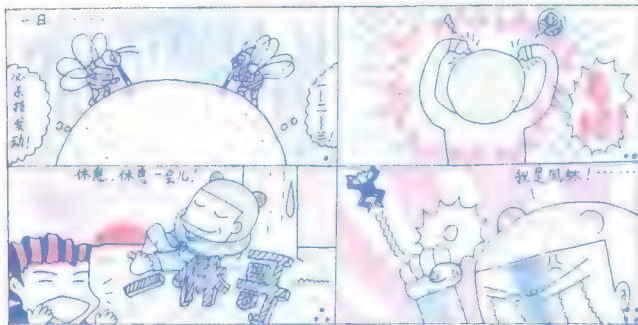
我是安徽省巢湖市（纯粹的穷乡僻壤，所以我觉得有必要向全国人民宣传一下）的一名玩家。说实话，这里玩游戏的人很多，但是他们好像没有很好兼顾学习与娱乐。不管怎么说，我们还都是学生，搞好本务第一。在这里玩游戏就等同于学坏，我想可能因为是大都没有认识到游戏的精髓所在。

所幸，我的家人比较相信我，他们认为我自己能把握分寸。目前，我是高三学生，成绩尚可（不是自吹啊，念书我还是较有自信的）。我是个女孩子，出入难免招至众人侧目，所以我从不进入游戏厅。去年花了近800元买了一台GBA，至今也没玩过几个游戏，我们这里卡带巨少，而且GBA卡基本在80元以上。前几月我去黑心电玩店问“FFTA”，居然180多。另外还要20元贴卡费，真不是一般的黑啊！

我有几个好朋友，我们三个一起出钱买GBA的，只是我出的较多。GBA在这里还属新鲜货，许多同学找我借玩（我很自豪啊！）。可他们归还时我发现我心爱的GBA已经面目全非了，真的很不舍得。记得我买了GBA不久后的一天晚上打开《电软》发现新出的GBASP时的心情，那个翻江倒海啊！

我接触游戏的时间比较迟，也就初三毕业那会。然后发现游戏中真的是很广大的一块文化领域。说实话，游戏我玩得很烂，但的确很想投身中国游戏界，为改变中国游戏业现状做些努力。

讲《电软》吧，我最喜欢“编辑手札”，觉得这个栏目很有人情味，也可以看到大家不同的心情，觉得真的很不错。《电软》已经是本



成熟的杂志了，希望它可以在小编们的辛勤努力下，日益完善。你们辛苦了！（安徽 王豪）

■有阵子没有女读者登上闯关的版面了。一方面信来得不多，另一方面大家的来信内容几乎如出一辙，都是疾呼女玩家“起义”的……风某看完了都觉得头有些大。还是多谈谈游戏吧！

王读者说到喜欢“手札”，还真有些出乎风某意料。之前我们做得调查统计上显示，“手札”栏目荣幸的成为了垫底儿的几大栏目之一。原因自然是多方面的，大概是编辑们写得太无聊了也或是读者对“贫嘴”已经看得够本了……反正是不太讨好。其实编辑生活蛮枯燥，风某每次写手札都要废些脑子，总结一下两周自己都做了些什么，却发现实在挤不出多少水分来。有时候有很多要写版面却不够，来回删减结果还是留下废话一堆，真是……自己都觉得很鸡肋。当然，以上都是风某在总结自己的手札写作，同事们是否有同样感受就不得而知了……

前些日子在某网上看人评论杂志，说到闯关，总结出了“排版凌乱”的问题。这个风某半个不乐意的承认下了，自己排版的随意性比

较大，想到哪里就排到哪里，凌乱一些再所难免。觉得这个版面“乱七八糟”的读者请多担待，实在忍不住就跳过这区区的五页，风某老矣，见人发愿立马心率加快……不过还好，这位批评家还给闯关总结了一下优点——据说是溜须拍马的信少了。所以最后的总结是“还不错”……风某感到冤冤……

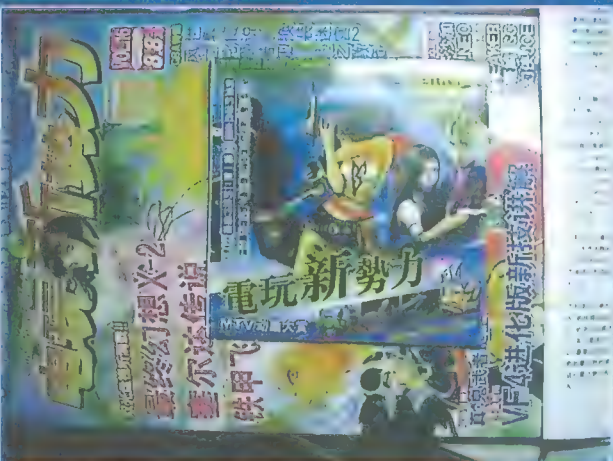
2 杂志就是要杂！

开门见山，我有意见：1、有时候感觉现在的杂志有点像PS2专刊了；2、杂志是游戏软件，你们看看最新第17期116页，12星座都出来了。虽然现在买杂志感觉十分超值（页数多、全彩、光盘），但广告多了些，主要是你们自己的；3、杂志上经常出现游戏发售日错误，几乎每期都有，如：前面新闻写游戏的正确发售日，到后面的游戏发售表会写比现在时间还早（也就是已经发售），然后新作情报会写未定。比如17期的游戏发售FFCC上写着未定……汗，偶游戏都玩上几天了。4、在秘技的地方老会看见同样的秘技在重复登场。有些重复率还比较高；5、建议一条：希望杂志在某个地方能写上XX游戏的现今总销量，可以在GAMEBAR、

编辑点评里或攻略上等等；7、FFCC感觉是骗钱的作品，乐趣没想象的那么大。想听听风兄对这款游戏的看法。（上海 LSH）

■其实呢，现在杂志做到这个份上，也挺不容易，竞争是一方面，读者的口味越发刁钻也是令编者头痛的起因。加上先行游戏机市场开始向多元化发展，甚至家用机游戏与PC游戏之间的概念逐渐模糊，也使得杂志的方向与理念在不经意间渐变着。把持不好，就容易出现偏差，输得一塌糊涂……当然，编者的麻烦事倒是不劳读者来伤脑筋，大家还是享受超值的成品来得爽快与轻松。1、PS2专刊谈不上，但顺应需求是必须的。GC与XB在市场上所占份额甚小，即便是盗版横行，恐怕被完美破解的XB想要在这块黄土地上有作为也是妄谈。总之呢，杂志的内容走向还是看玩家的需求；2、不知道这位读者有没有看过港台或者国外的游戏杂志，别说占星了，就连饭桌上的食料都介绍一番，那些音乐电影什么的就不说了。什么流行登什么，游戏也是娱乐，稍微有些调剂也是应该的。只要量控制好；3、这个问题确实不小，主要是编辑各做各的，各自查找的资料都不相同，也难免出现偏差，这个问题我们会注意的；4、木头已经将大海君打入“电刑室”，大放机战音乐，直到听吐为止；5、游戏的销量读者还是关注电玩榜吧，而且游戏这么多，我们写哪个不写哪个啊？6、FFCC绝对不是骗钱的游戏，相信您看过本期《电击收藏》就应该理解了。这本来就不是给一个人玩的游戏，带着传统FF的眼镜来看本作就更是不应该了。本作销量已过35万，成绩理想，有35万人选择了本作，还有什么不放心。

惊！盗版『电新』显身！



前，本人无意中发现了盗版《电玩新势力》，心想这盗版也太厉害了，竟然连封面都做得跟真的差不多，真是让人佩服，盗版也要“面子”啊！

注：附件中是数码相机拍摄的盗版盘封面照片，可能不太清晰：照片背景中的“真心”是我买的，最近一直都没买，但这绝不是购买盗版的原因，特此说明。（读者 AloneStar）



真·风林



3 甘作DC饭?

● 克服重重阻力,今年春节在北京人手组装3010DC一台,如获至宝。半年过去了,问题暴多:(1)不读盘,只小转几圈。有时要用手把光头向自己的方向拨动几下才可。玩时运气不好在LOADING时也会不读盘。是否D版造成?是否非换光头?(2)于是,我初步认定乃D片的错,就再也没买D了,只买Z! PSO、DDR CLUB RER、刀魂和暴力刑事2都Z(均不超过50元),但也会在SEGA标志时定格,且光头发出摩托车的声音。一般要先玩D1个小时才可畅通无阻。是否是读D不读Z?贵刊还说过DCZ版伤机,真有其事?我认为Z除了刚开机时会噎人,但玩时LOADING快,稳定性好。

● DC的确超强,配个34'彩电(SONY),简直太享受了。不过双打的极品不多,平时和同学校也就“能量石2”、“重金属”、“暴力刑事2”。可否推荐一些双打动作游戏(4打也可,不过可能我买GAME的倾向太个人化了。到现在在角色、战略等痛恨的东西一张没买)。

● DC上被我评为SSS的GAME有:刀

魂、CRS2、重金属、PSO、BIO完全版、斑鸠。其它精品数不胜数。风林对DC GAME怎么看?

● 以后只买Z版!(不过放一堆硬币JS会是什么表情?)

● 风林看漫画吗?有没有觉得现在有些日本卡通题材问题很大?其中有些东东是不是太不符合伦理了,《多拉A梦》的时代一去不复返了吗?

说了半天梦话,请风林细看看,给吾答复。希望能登一点儿吧!(忘了说了,吾对PS2有成见,但ICO让我有点动摇。如果11月的恶魔城可以让我惊喜,那等到PS2降到672元(当时买DC的MONEY),吾定用一堆硬币抱它回家。(希望PS2快过时,PS2降到这种地步,2008年是否有戏?)再见!(江苏 冯宽)

■ 怎么说木头也是有两台DC的主儿(坏了一个),有一点还是可以肯定的,原装DC真皮实!木头的老DC整整用了两年半,对不起,是DB毁了它……但时间算是不短了。因此,现在的DC动不动就出现“这那”问题是完全可以理解的。毕竟我们早把“丑话”说在了前面,明知机器问题“丰富”,还是舍命刺刀见红,就凭这一点,木头就不得不佩服执

着的DC迷(口袋问题单说)。不说正版惹事还是盗版生祸,反正冯读者是不能把硬件BUG刨除在外。

——DC接大电视,木头试了S端子放39寸16:9,感觉一般,不觉得比VGA爽,小点也罢。事实上,木头不认为DC是一部非常适合接大屏幕的主机,虽然它有很多街机游戏。曾见过33寸VGA显示对应DC的效果,N年前感动不已,现在大概已是“毛毛雨”啦!

——DC双打,好多哦!比如打遍吾家无敌手的“街霸方块”,就很有趣的嘛~不说传统的射击游戏,彩京与CAP合作的“GUNSPIKE”也都不错。可以多打的游戏太多了,冯读者应该给一个具体的类型才好。

——右页有木头个人认为最值得买正版的16款DC游戏。其中很多都是被玩家忽视的好作品,而那些耳熟能详的大作我没有算在其中。

——以后只买正版?好啊!只希望水商们能多搞点廉价碟子分享。

——漫画只看《猎人》、《JOJO》、《浪客行》,其它无视。

——冯读者希望PS2快过时,这想法实在是恶得很,要知道很多人刚买了PS2,比如木头……要一部能看DVD

的高档SONY游戏机降到700块,就近3年内可能性不大,除了二手机器。不过3年后,恐怕市面上能买的PS2也都被改造得七零八落了……

4 便宜我不占

我说风林,你们邮购部的工作人员未免办事太不负责任了吧,寄给我的第17期电软里竟有3张《电击收藏》,1张A盘2张B盘。(因我不是音乐迷所以才整理那些CD的时候才发现)你说我该怎么办?(陈超凡)

■ 这年头,光盘有点泛滥的趋势。陈读者一不小心就碰上了这个“大麻烦”,真是恼人。不过这也说明邮购有时候还是有好处的(笑)。

至于陈读者遇到的麻烦应该怎么办?……上大街去卖总是不好的吧?搞不好被工商战线的朋友逮个正着,不值。要不陈读者把盘赠于友人?

其实木头当初也为光盘堆积而烦恼呢?现在那些废片子能用的都放在大纸箱子里,不能用的早就不知道在哪儿了……听说光盘这东西也会造成环境污染,大概惟一的处理方式就是发挥其最大价值,送别人来处理吧……



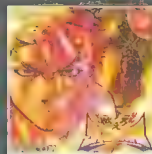
机甲之翼2



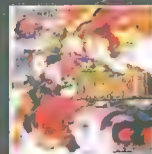
恶搞拳击2



世嘉俄罗斯



私立正义学园



武装任务



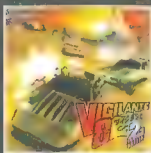
街霸2X



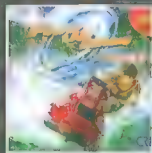
爆裂无敌



僵尸复仇



保安



乘风破浪



机密任务



一触即发



街霸方块2X



热力飞车



极速飞艇



龙牌

木头至宝DC游戏十六款

5 PSP肯定买得起!

这个暑假是我人生中最灰暗的一个。我于公元2003年5月1日购买了GBASP,当时是多么快乐啊!可是玩了不到3天,就被老师没收了,说好暑假还给我。我在期末考试结束后就去找那位老师,而那位老师说游戏机给了另一位老师保管。另一位老师则说:“游戏机我全部扔了”。(我们学校很多学生的GBA被没收)我度过了一个没有游戏的暑假,幸好有《电软》陪伴我,还有《掌机迷》。不过一看到GBA三个字,我就有点心酸,毕竟半年的零花钱啊!

我决定购入PSP,不过价格应该是个天文数字。那个任天堂的中国专用主机也不错,便宜吗?

希望你们回信安慰我,虽是个无理的要求,但希望你们从百忙之中抽空写几个字也好。(江苏 肖浩)

■SCE表示,PSX和PSP的价格都将控制在人们意想不到的价格,虽然现在谈及这些没有多少意义,但SCE并不打算将高端产品卖出高端的价格,相信到时候我们都能买的起。

请当读者做好消费正版的准备。

6 灵魂能力值得买!

最近花480元购入《幻侠乔伊》,是不是贵了点?(不过那也无所谓了)我是预定的,好像买这款游戏的玩家不多。这部动作游戏早在《电新》里已介绍过,当时只觉得有些另类,后来又在《电击》中看到了JOE的魄力,一下为之心动,再加上风秃子的担保,还有什么理由错过呢?要知道那光头可是价值连城啊!游戏确实出色,反正这几天满脑子的慢镜头和那些酷毙的动作,READY ACTION...有几个问题想请教风林君,可别笑我哦。1、GBA与GC之间用连接线连好之后,只能用某些游戏的互动,对吗?而不能作为专用手柄吧,好像按键不够。原装连接线市价多少?2、有一现象很奇怪

每次玩好JOE之后,按RESET,再OPEN取出游戏碟,然后合上盖子,明明仓中已经无碟,但是在合上盖子后还会发现一秒钟左右刚刚开着时的图像接下去部分(此时电源还没关)。阳光玛莉、赛尔达无以上情况出现,这是为何?我一向以RESET) OPEN) 取碟) 合盖) 关电源的方式进行,应该没错吧。3、GC版《灵魂能力2》如何?我想入手一盘。(上海 朱永江)

■“JOE”销得还可以,结稿前在日本实际销量已经过了八万本,作为一款原创动作游戏而言,算不过不失吧!据国外最新的CAPCOM专访,制作者对游戏的销量并不是十分满意,目前正在为美版造势,希望能够在美国创造奇迹。同时,就很多人关心的“是否会移植给PS2”的问题不置可否。1、GBA与GC的连接只能对应相应游戏才能发挥作用,而可作手柄的游戏则有“FFCC”支持,并不能单独作为GC手柄来使用;2、朱读者不必太在意,你的取碟方式非常正确;3、如果朱读者没有XB的话,当然就选择GC版没错了,但三个版本中最强的还是XB版。灵2的光华虽然已经不在,但这并不影响我们享受刀光剑影的乐趣。买吧,不要犹豫了。

7 玩不了游戏我看急

我已经看了两年的电软了,虽不算资历深厚,但对其发展也是比较了解的,对于书里的栏目,有太多都是我喜欢看的,也是值得看的。比如说《闯关族的家》、《龙哥热线》、《游戏新闻眼》等等。特别是在家中,我能找到共鸣。每当这个时候,我都会感到非常的兴奋和激动,终于找到和我有共同点的人了!所谓“酒逢知己千杯少,话不投机半句多”。大概就是这个道理吧。

言归正传,好像有人埋怨杂志没有以前耐看,像攻略什么的往往看一遍也就没兴趣了,其实并不是众小编的攻略水平欠佳,只是那些

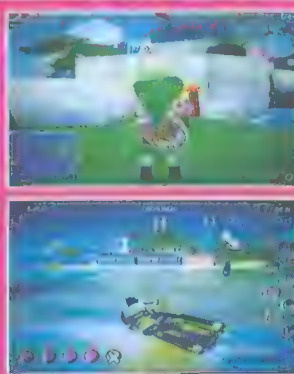
攻略对你来说没有什么价值罢了,试想一下,若是杂志上介绍的攻略你都有,而且你正苦于攻略它们,那么当你看到这些攻略时,难道不会高兴而油然而生一种爱不释手之情吗?即使你没有这些游戏,但只要你钟爱游戏,把自己当作是那些游戏的评论人,再去看看这些攻略时,你就会觉得:那原来是一门游戏文学啊!

对了,你说你们编辑部已有三人购了PS250000型和FFXI,并且已经可以上网玩了,我对此感到有些疑惑,不是说中国没有开通的PS2网络吗?那怎么样才会上呢?假如我想和住在附近的朋友连网(大家都有PS2),能行吗?那该怎么做呢?需要买什么配件(比如硬盘)?要多少铁啊?(湖北 罗冯政)

说来也惨,编辑部算上木头三人入手,结果他人人都上线取乐,只有木头一人留守……厄运接连而至。先是发现家里的USB MODEN无法游戏,等待换猫,接着是某人序号丢失,游戏停顿将木头手中的“FF11”买下……最后就酿成了如今两难的情形。加上月底一忙,就把事情暂时撂下了,说到这里,这几天就得赶紧去买盘换猫,争取早日加入FF的行列。

想玩网络游戏,要准备PS2(改直读不可)、PSBB套件(包括40G HDD、网卡转接以及“BB领航”光碟)、宽带、信用卡(或webmoney)以及相应游戏软件。推荐大家买50000型套装,硬件都是现成装好的,买回来只要安装软件即可。

NINTENDO GAMECUBE 16:9 480P



8 期待任天堂!

我已经给闯关族的家写过封信了吧?但没有任何回音,不过这次有几个重要的事情要问风林(一定要回答),那就是看了这期《电软》上说任天堂要在中国出专用机,一台能力在N64与NGC之间,还有一台在PS2之上,可不知木木有怎样的想法,我已经买了台NGC,要是这样又再买台,感觉……本想买中文的GC游戏玩,请风林解释一下。

《BIO4》真的如你所说明年1月发售?到时候一定别忘了做攻略啊,贵刊做GC攻略真是太少了,我买的另一本杂志像PN03、幻侠JOE等都做了详细操作、攻略甚至研究,为什么《电软》没有行动,风林你可支持GC就帮忙吧,最近将推出的《FF》、《神乐传说》等都是必买的,请一定做攻略,你们越关注GC,当然买的人更多。我这儿有几个朋友一直想买GC,但攻略少,游戏讯息也不多,所以最近还是买了PS2(看了那么多PS2游戏介绍,想不买都难)。你们杂志太过失衡了,希望调节一下。

最后再问一下,那台据说能力在超过PS2一半以上机能的任天堂专用机上使用GC软件,那真是这样,到时出中文GC游戏是否也可以在我这日版GC上使用。就问这么多吧,最后祝杂志越办越好。(上海 强景烽)

■由于目前手头的情报还不是很多,但可以肯定这次任天堂会发售一台“全新”的大陆主机。至于是不是介于GC和64之间,还不清楚。木头更关心的则是到底会有什么软件支持这台主机,显然这才应该是我们关心的。其实性能并不是问题,即便是PS再出了中文游戏,国内玩家照样会捧场,更何况N64的游戏呢?如果说的明一些的话,木头更相信任天堂在大陆发售的第一台主机是N64的改进型,而那个强于PS2一半机能并可以运行GC软件的不也就是GC吗?读者拿到这期杂志的时候已经是9月中旬了,离这部主机面市的时间越来越近,我们不要过分操心,等主机发售一切即会明了。木头会一个人干掉两部哦!(大笑)

9 养儿子?

我是电软的忠实老读者了,看着家里的一堆游戏书,《电软》总能闪出异样的光芒,使我一下就能找到它。好了,问你几个小问题:

1、因为家境关系使我拥有了XBOX、PS2、GC、GBASP这四台黄金主机,所以保养问题就一直困扰着我。所以我想知道一下怎么才能“养”好这些“儿子”呢?2、《我们的太阳》已经上市了,可是本人去买卡的时候,那个BOSS说《我们的太阳》现在已不用感光器了,可以自己调光了。我一看卡,那个多出一

恶搞无度 画师回归



原画 / 江勇

头的感光器果然不见了,所以我不敢买。我想问一下没感光器的卡是不是D版呀?3、前几天我去一个相熟的游戏店里买《生或死沙滩排球》时,那BOSS居然对我说,什么不适合我玩,什么儿童不宜,可当我一个同班的MM来买时,那BOSS却马上卖给了那个MM。当时我就迷糊了,为什么《DOA》我不能玩呀,是不是因为我才16岁呀!(广西 李斌)

■1、有全部四部主机,羡慕李读者的人排起来估计能绕地球一圈。这么些家伙,养护起来自然要费老劲,游戏机本作为消耗品,即便是摆着永远不动,都有坏掉的可能,因此该玩还是玩吧。只要注意防尘坐就成(怎么防?这个不用说了吧,如果不行的话,经常清理一下主机也可以),玩完的主机最好收到橱柜里,避免尘封。其实养护主机每个人都有自己的一套办法,但像木头这样甘看主机被尘土吃掉的主儿,想也不多见吧。

2、盗版的“我们的太阳”完全无法领略到原作的魅力所在,奉劝真心想要体验游戏乐趣的读者购买原版卡带。3、“DOAX”的游戏取向确实不是非常健康,木头也不推荐给未成年人玩,如果真的要玩专业的沙滩排球游戏的话,还是选择GC上由AIM2完全移植的“VR沙滩排球”好些。

10 CD听不够!

本期《电软》封面太满意。

风格酷似《SF3·3》,电软可否考虑再出《街霸画集》?35元以内,或PC用CD画集亦可。2、《恐怖惊魂夜2》小说攻略复出,超喜欢,下期攻略大期待。3、期待中的VCD+CD组合回归,只可惜对足球不感冒,本期CD不喜欢。4、本期电击没我喜欢的内容。5、最终幻想指日可待,老二生化遥遥无期,但无论怎样,最后出的生化势必强于FF,否则怎对得起我等生化饭。6、本期阅家读者刘文杰的观点本人极不赞同,听《王国之心》的OST能热泪盈眶?《MGS》的OST是公认的好听,《王国之心》之流岂能相提并论,再说《街霸》OST,风林你记忆力好的话应该有点印象——此CD刚送时我即写信将汝臭骂,可近半月来我听的还是这张OST,原本听来毫无味道,无甚激情的曲子现在听来实在不同凡响。这些再混音的曲子也只有《街霸》的名字才配得上,可谓精彩之极。这些曲子需要用心去听,用心啊!这与《王国之心》看了画面才觉得感动,好听的曲子是大不相同的,知道牛吃草有什么习惯吗?反正,听《街霸》的这张OST亦需如法炮制,不客气地说,《寂静岭2》的OST都没法比。说到这里,还想再求你们一次,送张《街霸3RD》的OST吧。DC版的,我估计一张CD装不下,记忆中每个场地的BGM都有除原版外的两种混音版,那就送两张吧,电击一张电新一张,求你们了。7、日本

鬼怪怎么不登了?我可是超喜欢的。百鬼夜行啊!8、《SNK VS VAPCOM·混乱》的九名隐藏角色的调用方法都公布了。你们却连出招表都没登,电软真的硬不起来了?(辽宁 郑龙)

■感觉最近日本没什么好音乐出,要不就一张碟子也就几首好听,很清楚自己的要求很高,不过大不了自己做个拼盘好了。送CD就更是头疼了,送什么好每次都要费编辑好一阵子时间,没名气的游戏音乐估计很多人都听过了……真是费劲。毕竟每期送的音乐不可能对每个人的胃口,希望大家体谅吧。

顺便说点题外话吧。

这些日子收到了三封读者来信,对木头将阅家改成“图片”版非常不满,虽然木头不是为了图省事,但那样做的确很好看嘛~~哈哈,这期为了给大家留下个“木头工作很努力”的印象,拼了自己老命……这下该满意了吧!



在10X期上就有人提议让编辑们在“电击”上露脸,现在只有星川明人君露了几回,我十分佩服明人君,什么时候是风林你呀?(江苏 程嘉玺)

■星川属于那种喜欢满大街刮目相看的主儿(爆笑)。木头个人看还是算了吧!听说北京有家店头都用上了秃子形象,先声明这可不是木头开的,玩家切勿上当……

印刷回不多，不是稿子少，木头挑来挑去，上好的竟不剩几张了……贵精不贵多，还是慎重些的，与其登得多，倒不如把版面留给那些精美的好稿子来充版面。



作者没写名字，木头也猜不出。不过蓝发男的姿势着实别扭，估计5分钟就要腰酸了……

如今国内的KOF势力应减弱很多了吧，在木头眼里，从96到最新版，除了2001外，就没什么区别嘛……



本来，这款游戏画面，可以做的更好，简直是显得外行了许多。不过这幅画的水准，不能算是太差了，从它原作的画面，真的比这差不了多少。这款游戏真得玩了，大家的心，这才是SEGA的游戏！



香华是许多刀砍



听说推迟发售了，默哀中……

美、中、印：第一超級強國?



新約 聖劍伝説

■文 / 第120号怪物・明人

这个世界所有万物的根源。

很久以前，在没有任何东西的世界上，玛娜的女神降临了。

女神，左手持有照亮黑暗的希望之光，右手拿着斩断邪恶的圣剑。

召唤“神兽”和“精灵”，一起创造出世界后为了和平将圣剑投了出去。

正在这时，剑却生锈了。于是，女神为了守护这个世界，变成了世界树。

那个地方，现在成为了圣域，并流传受到不可思议的力量的保护。

永远的时光流逝而去的今天，

为了寻找“玛娜”一个新的命运的故事开始了。

CBA	厂商: SQUARE・ENIX	发售日: 2003.8.29
	类型: RPG	价格: 5800日元 其他: ——

12年后再度复苏的感动!

トッブル周辺

男主角流程

与玛娜女神大人重逢后外出到斗技场与ジャッカル战斗。胜利后男主角加入。

用剑砍开草丛寻找书本。

抵达[トッブル村]后进入右侧的[ボイの落書き帳]。在[ボイの落書き帳]中，男主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。

在[ボイの落書き帳]中，男主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。在[ボイの落書き帳]中，男主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。

出村前往[流の小屋]，在屋内发生剧情后女主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。

女主角流程

在[ボイの落書き帳]中，女主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。在[ボイの落書き帳]中，女主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。

在[ボイの落書き帳]中，女主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。在[ボイの落書き帳]中，女主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。

与玛娜女神大人重逢后外出到斗技场与ジャッカル战斗。胜利后男主角加入。

一同在草丛中找到玛娜女神的[ボイの落書き帳]并习得[ボイの落書き帳]。在[ボイの落書き帳]中，男主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。

与村民交谈得到男主角的情报后返回[流の小屋]。男主角正式加入并习得[ボイの落書き帳]。

入手道具

●[トッブル周辺]: まんまるドロップ、天使の圣杯

●[トッブル村]: まんまるドロップ(宿屋二阶段)、ボイの落書き



帐、魔法のローブ

BOOS战:

[ジャッカル]——这是男主角路线中遇到的第一个BOSS。当它的行动停滞的时候就是要使用前冲型的必杀技，多绕到它的背后攻击就可以轻松取胜。

バットムの洞窟

跳上[洞窟への道]区域中上方的断崖，进入[バットムの洞窟]，在洞口从ニキータ那里得到メタルボール的情报。

将洞窟中一个大空洞中的ホロン全部消灭后取得武器[ボウ]。将

之后遇到的阻挡通路的铁球用弓击毁。

在[ピンクットの馆]南侧有银之女神像的区域再次遇到ニキータ并且从他那里购买“サボテンのもと”，在本区域内的花盆中种植“サボテンのもと”就会出现サボテンハウス，在里面可以利用サボテン君的日记、武器炼化或者果实种植。

入手道具

●まんまるドロップ、天使の圣杯、弓

ピンクットの馆

[ピンクットの馆]只有在夜晚才会打开大门。情节后到另外的房间中与イザベラ交谈可以得到[沼の洞窟]的情报，之后返回房间休息。

进入[ピンクットの馆・地下1阶]，用弓将有棺材房间中的铁球击坏救出炎之精灵サラマンダー，今后就可以使用炎系魔法了。如果选择的是男主角的话会习得[休息]。



用炎系魔法消灭物理攻击无效的敌人后进入满是材的房间中与[黒の执事]战斗，如果选择的是女主角则要与[白の执事]战斗。将他击倒后继续前进。

在尽头与[ヴァンパイア]战斗胜利后离开[ピンクットの馆]，前往[沼の洞窟]。

入手道具

●魔法のクルミ、光のコイン、天使の圣杯

BOOS战：

【黒の执事】——多利用连续技进行攻击，使其不断处于受创硬直中，尽量不要给它反击的机会。

【白の执事】——用棺材做掩护连续使用炎系魔法，MP用尽后就利用[休息]来回复。

【ヴァンパイア】——多运用魔法进行攻击，他的变身攻击会造成很大的伤害，小心女主角HP。

沼の洞窟

通过[ばつくんの巢]进入[沼の洞窟]，用炎系魔法将入口处的魔封石破坏。

在洞窟中央部分的巨大沼泽中用剑破坏挡路的金属球。调查右下方被岩石挡住的入口，落入下层后将ダックソルジャー全部消灭后得到武器[フレイル]，装备上之后就可以通过沼泽了。

在[沼の洞窟]深处找到了[月の镜]后与ヒドラ战斗，将其消灭后救出了水之精灵·ウンディネ。

离开[沼の洞窟]前往[ばつくんの巢]右上角有女神像的区域，关西腔的ウンディネ成为伙伴，水系魔法可以使用。

返回[ピンクットの馆]去给イザベラ看“月の镜”。

入手道具

●[ばつくんの]：天使の圣杯
●[沼の洞窟]：天使の圣杯×3、まんまるドロップ、かしの木、ちいさな種、ほそながい種、ひしゃげ



た種、だえんの種、フレイル、月の镜

BOOS战：

【ヒドラ】——只有攻击它的头部才能给它伤害，男主角的话使用弓攻击，女主角的话就用炎系魔法攻击。青色的头被击倒后会无限复活，先从紫色的脑袋下手吧。

ウエンデル

通过[ピンクットの馆]南侧的桥向[ウエンデル]前进。入口一带的魔封石用水系魔法破坏。通过ウエンデル海岸，过桥后会遇到ニキータ，可以补充道具。

抵达[ウエンデル]在喷水池旁遇到吟游诗人レスタ。之后到旅店找刚刚出现的白发男子デビウス。

喷水池左上方的建筑物是ドワーフの工房。如果选择的是女主角的话，在这里会遇到ワッツ并且得到[くさがりがま]。在这里强化武器、防具后还可以在サボテンハウスの工房中炼化、制造装备。

在大圣堂遇到ボガード、シーバと。

入手道具

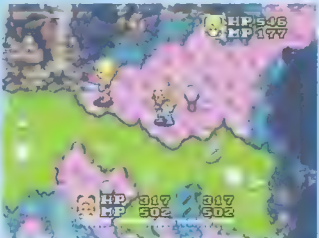
●[ウエンデルへの通路]：兽の骨头、カエルグミ、メノス铜

禁断の废坑・(西の湖)

男主角路线

女主角被飞空艇带走后一直追击，在大圣堂中与シーバ交谈就可以得到光之精灵·ウィスプ。

通过[マイコニドの森]进入东侧的[ドワーフの洞窟]并且从カシラ那里得到[禁断の废坑]的情报。



进入[禁断の废坑]后ワッツ加入。乘坐トロッコ攻击沿途的开关来更改它的移动路线。

将途中的インセクタ 全灭后取得[くさがりがま]。

在深处与アंकヘッグ战斗后取得ミスリル。

通过[ガイアの洞窟]。调查途中从地面出现的三角，救出土之精灵·ノム。

[ガイアの洞窟]通过后シーバ加入。

将湖周边的グランス兵与ワーウルフ全灭后得到[ナックル]。之后前往飞空艇。

入手道具

●[マイコニドの森]：大きな種、ちいさな種、天使の圣杯×2、メノス铜、カエルグミ、だえんの種、ひらたい種、ばつくんチョコ

●[禁断の废坑]：まんまるドロップ、メノス铜、ばつくんチョコ

●[ガイアへの道]：天使の圣杯、まるい種

●[ガイアの洞窟]：ひしゃげた種、大理石×2、おおきな種、兽の革、フォルセナ鉄、天使の圣杯、ちいさな種

●[湖への道]：とげとげの種

BOOS战：

【アंकヘッグ】——它的全身都可以形成攻击判定，建议多运用必杀技进行攻击。

飞空艇

女主角路线

シヤドウナイト离开后调查并阅读桌子上绿色的书，与マリー交谈再次调查绿色的书本。之后去调查有蛇雕刻的大衣柜就会发现秘道，情节后ボガード加入。情节后将[飞空艇·1阶]一房间中敌人全部消灭得到武器[ナックル]。

从[飞空艇·2阶]左上角楼梯进入[飞空艇·1层]，将那里的敌人全部消灭后取得“动力室のカギ”。

从[飞空艇·2阶]中间的楼梯进入[飞空艇·1层]，到达动力炉后与BOSS战斗，之后就可以救出土之精灵·ノム。

入手道具

●[飞空艇]：とげとげの種、まるい種、カエルグミ、魔法のクルミ

×2、天使の圣杯、ばつくんチョコ、かしの木、まんまるドロップ、ナックル、动力室のカギ。

BOOS战：

【ガーディアン】——这个BOSS的攻击力很高，需要注意，尽量避免近身战，多运用炎系的魔法攻击。

メノス村・(バボの)

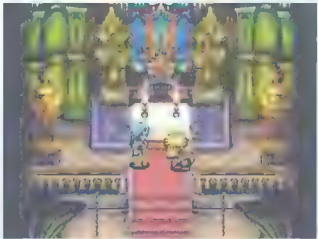
通过メノス周边后到达[メノスの村]。与パートナー再会后追寻着アマンド向[ジャドの街]前进。

穿过[サボテン砂漠]向南抵达[ジャドの街]。在城右下听取老人关于[古文书の谜]的叙述。

进入城西侧的[デビアスの馆]，在[デビアスの馆·1阶]与ゼノア交谈，离开后会再次发生剧情。

跟随着变成鸟的レスタ从南侧出口离开城镇，向南方进入[ジャド砂漠]。

在南部有两棵平行生长的树的的地方围着树跑一个“∞”形，从左侧树的上方向右侧树的下方跑去，



再从右侧树上方（从树的外侧绕到上方）向左侧树的下方跑，最后绕回起点（从树的外侧绕回），这样流沙瀑布就会停止并且找到进入[砂の迷宫]的入口。一次不行的话就多试几次。

入手道具

●[メノス周边]：バオバブの木、ひらたい種、フォルセナ鉄

●[メノス村]：ひしゃげた種

●[サボテン砂漠]：魔法のクルミ、カエルグミ、ばつくんチョコ×2、ひらたい種

●[デビアスの馆]：まんまるドロップ、ひしゃげた種、象牙、ルナ

の像、月のコイン

●[ジャド砂漠]: ばつくんチョコ

砂の迷宮

进入[砂の迷宮]在外部跳下断层沿着流沙瀑布前进并进入旋涡,将洞窟内的两个开关踩下后,打开口外外出再次沿着流沙瀑布前进,进入旋涡左侧新打开的洞口。

用土系破坏魔封石,踩下右下角的开关打开下部中间的出口。

将之后洞窟内的敌人全部消灭后取得武器[アックス],进入内部将开关踩下,返回上一个场景中会发现先前的很多岩壁都打开了,将之



后的洞窟中的敌人全部消灭后救出了风之精灵・ジン。踩下里面区域的开关后外出。利用风系魔法破坏魔封石进入洞窟内部,出去后一直前进,进入尽头的洞窟踩下开关后返回满是流沙的区域。进入上方的[祭坛]并在内部发生剧情。如果选择的是男主角的话,在这里要与メデューサ战斗。

入手道具

●サルタン絹布、パオパブの木×2、火のコイン、象牙、赤月のつのぶえ、兽の骨、天使の圣杯、グランズ钢铁、だえんの种、ちいさな种、ばつくんチョコ、大理石、アックス

BOOS战:

[メデューサ]——相当好对付的一个BOSS,很轻易就可以收拾掉。

デビアスの馆

[時の祭坛]剧情后返回デビアスの馆,レスター加入。与ゼノア交谈

后进入一旁的房间。很多大的没有空洞的齿轮可以跳越到上面前进。遇到无法打开的门的时候敲响挂钟,敲响的时候要确认声响,敲出最清脆声音并且有一连串机关发动声音

的时候就是将门打开了,利用风系魔法将魔封石破坏。

下个场景中四个钟全部敲响,要全部敲出最清脆的声音就可以将门打开了。

在尽头的房间发生剧情,之后要与デビアス战斗。情节后取得月之精灵・ルナ。

入手道具

●ほそながい种、天使の圣杯、魔法のクルミ、カエルグミ、ばつくんチョコ、风のコイン、グランズ钢铁、まんまるドロップ、暗のコイン

BOOS战:

[デビアス]——土系魔法对本区



域的BOSS有特效,连续攻击后很轻易的将它击倒。

毒の霧の谷・流の洞窟

通过[ジャド砂漠]向东北方向的[毒の霧の谷]前进并进入[流の洞窟]。窟中堵住入口的蔓藤可以用斧劈开。

利用月之魔法破坏黄色的魔封石,取得里面的贵重材料[コクタン]。

在洞窟的最深处与“ボイヌイスバイン”战斗,将具打倒后救出了木之精灵・ドリアド。

调查距离BOSS战最近的那个堵住入口的蔓藤后发生剧情,ドリアド正式成为同伴。

入手道具

●[毒の霧の谷]: 天使の圣杯、まんまるドロップ、ひいらぎの木、ほそながい种、ばつくんチョコ
●[流の洞窟]: ひらたい种、グランズ钢铁、ひしゃげた种、コクタン、ジャドヘンブ

BOOS战:

[ボイヌイスバイン]——炎系魔法对这个BOSS有特效。将初期形态击倒后它会逃回本体之内,要趁他下部的球露出时攻击。将球击毁后就要对付上面的花了,可以装备弓向上射或者直接向上使用魔法。需

要注意的是花的攻击有中毒的负面属性,小心被击中。

奇岩山

进入[奇岩山]后将洞口旁的两个石像打成笑的表情就可以打开通路。

将之后的三个石像都打成普通表情出现继续深入的道路,利用木系魔法破坏绿色的魔封石后进入。要理合之后遇到的会变脸的石像,在山顶将敌人全部消灭就可以得到[モニングスター],进入打开的道路将里面的岩石打成愤怒的表情。

返回刚刚没有理合的石像区域进入右侧的洞窟,将四个石像全部打成悲伤的表情就会出现新的洞口,通过之后就会到达[グランズ城]的入口。

入手道具

●カエルグミ×2、大理石、ジンの像、魔法のクルミ、天使の圣杯、おおきな种子、ノームの像、兽の骨

グランズ城

男主角流程

在右侧地下牢中再次与ウィリー相会。将左侧地下牢出现的怪物全部消灭后得到[金色のカギ]。

返回中央大厅使用[金色のカギ]通过正面的大门。

将之后的グランズ兵全部击倒后得到[ランス]。



在途中与女主角合流。调查左上方书柜解开开关,阶梯上的门可以通过。继续前进,在屋顶与ガルダ战斗。胜利后继续前进要与シャドウナイト战斗。

女主角流程

(见男主角流程)

入手道具

●魔法のクルミ×3、ばつくんチョコ×2、天使の圣杯、兽の骨、グラ

ンズ钢铁×2、まんまるドロップ、ほそながい种、ワニ革、カエルグミ、まるい种、金色のカギ、银色のカギ

BOOS战:

[ガルダ]——木系魔法对其有特效,当其接近时要用追尾型的魔法进行连续攻击,如果选择的是男主角的话利用弓来攻击会有很好的效果。

[シャドウナイト]——土系魔法对其有特效,建议不要接近他,在远距离使用魔法进行攻击,另外也要注意及时回复HP。

浮游岩の荒野・地下大河

女主角路线

醒来后与周围人对话两次,再次与シーバ对话后发展剧情。

离开[イシュの町]向南前往[大炮屋],利用大炮将自己送到[ロリマー城]一带去。

到达后向北前进通过[雪原]抵达[ロリマー城]。情节后取得[ロリマー城のカギ],从左侧的房间穿过[ロリマー城],从城北进入[カラ山脉],挡住道路的冰可以用武器破坏。

在最内部与マリリス战斗。将其打倒后解开了ロリマー的诅咒,利用[大炮屋]离开。

入手道具

●[ガラスの砂漠]: だえんの种、ほそながい种、カエルグミ、魔法のクルミ、ばつくんチョコ
●[雪原]: ウンディネの像、まんまるドロップ、ひらたい种、ジャドヘンブ
●[ロリマー]: ロリマー城のカギ
●[ロリマー]: カエルグミ、水のコイン、大理石、おおきな种、ばつくんチョコ、トネリコの木×2、ちいさな种、ロリマー圣铁

BOOS战:

[マリリス]——炎系魔法对其有特效,多使用追尾攻击的魔法就会简单胜利。

浮游岩の荒野・地下大河

通过[大炮屋]前往[浮游岩],通过[浮游岩の荒野]进入[地下大河]。[浮游岩の荒野]上那些漂浮的岩石碰到也会损HP,尽量避开吧。



在洞窟中的墙壁上有几个像三角形的岩石，调查之后将里面的水放掉。

将水全部放掉后从洞窟右上方继续深入。

调查尽头的金色女神像一旁的机器人就会与BOSS战斗，记得调查之前先存个记录。

入手道具

●[浮岩の荒野]：天使の圣杯、ディオニスの木、風の辉石、魔法のクルミ、ばつくんチョコ

●[地下大河]：ばつくんチョコ×3、兽の革、魔法のクルミ、天使の圣杯×2、ワニ革、鱼のウロコ、ロリマー圣铁、水のコイン、まるい种

BOOS战：

[クラケン]——本次的BOSS可以用炎系魔法来对付，相对来说还算简单，只要灵活些就可以了。

海底火山

用月之魔法破坏黄色的魔封石。这里的墙壁上有很多三角形的岩石，上面还有些许蓝色，这样的墙壁是可以打破的。

打破左上方区域的岩石进入后调查机器人与イフリート战斗。

入手道具

●ばつくんチョコ、天使の圣杯、火の辉石、火のコイン、とげとげの种、ジャドヘンブ、マイア鉛、化石

BOOS战：

[イフリート]——水系魔法对它有效。趁它行动停滞的时候给予它连续的魔法攻击就可以轻易取胜。

封印の洞窟

イ与男主角交谈后出发前往[カラスの砂漠]。

[カラスの砂漠]通过悬崖的透明道路只有在晚上才能看到。

通过这些道路一直向北前进到

达[遗迹の通路]，调查大门后发生剧情。

之后从[イシユの町]南方的[大炮屋]前往[封印の洞窟]并将洞窟内的五个封印开关全部打开。

进入洞窟入口右侧通路并调查尽头的石碑，之后要与リッチ战斗。战斗胜利后取得暗之精灵・シェイド。

BOOS战：

[ガラスの砂漠]——トネリコの木、ひしゃげた种、天使の圣杯、大理石、まんまるドロップ、黒曜石、シェイドの像、魔法のクルミ、カエルグミ、ばつくんチョコ

[遗迹の通路]——ばつくんチョコ、魔法のクルミ

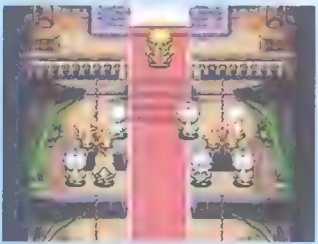
[封印の洞窟]——ばつくんチョコ、月のコイン、天使の圣杯、シェイドの像、黒曜石、おおきな种、ペダン石、ひらいた種、黒い骨、アルテナ合金×2

BOOS战：

[リッチ]——光系魔法对这个BOSS有特效。由于这个BOSS的魔法防御比较高，选择女主角的话要做好持久战的准备。

遗迹の通路

返回[遗迹の通路]，调查大门开启进入遗迹的入口。里面有很多魔封石，可以通过上面的颜色来判



断使用何种魔法将之破坏。

找到一个有两个开关的房间，打开有陆之画的开关。

返回后前一个区域中发现了向下层的楼梯。进入后将有空之画的开关打开。从上方返回上一个场景并进入出现的楼梯。

从[遗迹の通路・3阶]的传送装置进入[ダイムの塔]内部。

入手道具

●ほそながい種、まんまるドロップ、カエルグミ、ディオニスの木、マイア鉛、魔法のクルミ、まるい種、ばつくんチョコ

ダイムの塔

进入[ダイムの塔]男主角离队。调查[ダイムの塔・地下1阶]地面上的半圆球，在下部的房间中遇到机兵マミーシーカー并加入队伍。

调查[ダイムの塔・2阶]的石碑，将半圆球完全打亮后从左侧出现的入口登上[ダイムの塔・3阶]。



调查[ダイムの塔・3阶]的石碑，将三个半圆球完全打亮后从中间出现的入口继续前进。

在[ダイムの塔・6阶]用“球”击毁左侧的铁球，用“弓”击毁右侧的铁球出现新的通路。

[ダイムの塔・7阶]将地面上的开关打亮后在中央上方出现通路。

[ダイムの塔・8阶]将3个半圆球全部打亮之后踩动右下角颜色不同的地板。

[ダイムの塔・9阶]踩动两块颜色不同的地板使两个半圆球亮起。

[ダイムの塔・10阶]中顺序将最右侧、最左侧、中间三个半圆球打亮。

[ダイムの塔・11阶]将敌人全部消灭，进入中间出现的楼梯。

[ダイムの塔・12阶]将最左侧和最右侧的两块地板颜色的花纹地板踩亮。

与ゴーレムの战斗胜利后登上新的通路发生剧情。

入手道具

●ばつくんチョコ×3、カエルグミ×2、魔法のクルミ×2、グランズ钢铁、メノス銅×2、おおきな种、まんまるドロップ、フォルセナ鉄、サルタン絹布、天使の圣杯×2、大理石、アルテナ合金

BOOS战：

[ゴーレム]——月之魔法对其有特效。在其身体发光的时候利用追尾的魔法攻击他。

マナの圣域

在圣域内有“A-A”型的迷宫，

从第一个女神像出现

的场景开始，顺序按照

上、上、右、下、

右、上的顺序前进，

在森林

出口引发剧情后继续

前进。

在深处引发剧情后

就是最终决战了，提前

准备一下吧。

入手道具

●[マナの圣域]：カエルグミ×2、ドリアドの像、ばつくんチョコ×2、とげとげの种、ちいさな种、だえんの种、光のコイン、ウイスブの像、ほそながい種、トネリコの木、魔法のクルミ、大理石、ひしゃげた種、天使の圣杯

●[マナの神殿]：ばつくんチョコ、魔法のクルミ、ちいさな种、天使の圣杯、ウイスブの像、ドリアドの像、はちみつドリンク

BOOS战：

[ヒュー・ジドラゴン]——对付龙的时候要顺着树干上到上部才能攻击到它。受到的伤害要及时回复，它的停止属性的攻击也要多加小心。

[ジュリアス]——第一形态的ジュリアス比较好对付，当他受到一定程度的伤害的时候就会变身为ジュリアス2。这是他会用分身攻击进行移动，这个时候攻击是无效的，当其回复为一人时再集中攻击。

[ジュリアスIII]——没什么可说的了，用最強攻击拼上老命吧。



称号一览

名称	职业	取得条件	效果
ファイター	战士	战士LV5	ソード(ロッド)攻击+5
ナイト	战士	战士LV10+贤者LV5	ソード(ロッド)攻击+10、ヒールライト+10
ウォーロード(ウォーメイデン)	战士	战士LV20+贤者LV15	ソード(ロッド)攻击+20、ヒールライト+40
パラディン	战士	战士LV15+魔法使いLV10+贤者LV10	ソード(ロッド)攻击+20、ヒールライト+20、光魔法攻击+10
グラディエーター(グラディアトリックス)	战士	战士LV10+ランダムLV5	ソード攻击+15
デュエリスト	战士	战士LV25+ランダムLV10	ソード攻击+30、暗魔法攻击+10
ウェポンマスター	战士	战士LV20+魔法使いLV5+ランダムLV10	ソード攻击+25、火水風土魔法攻击+15
グラップラー	モンク	モンクLV5	ナックル攻击+5
モンク	モンク	モンクLV10+贤者LV5	ナックル攻击+10、ヒールライト+10
ウォーリアモンク	モンク	モンクLV20+贤者LV15	ナックル攻击+20、ヒールライト+40
ゴッドハンド	モンク	モンクLV15+魔法使いLV10+贤者LV10	ナックル攻击+20、ヒールライト+20、光魔法攻击+10
バシユカー	モンク	モンクLV10+ランダムLV5	ナックル攻击+15
デスハンド	モンク	モンクLV25+ランダムLV10	ナックル攻击+40
デルヴィッシュ	モンク	モンクLV20+魔法使いLV5+ランダムLV10	ナックル攻击+30、月魔法攻击+10
マジシャン	魔法使い	魔法使いLV5	火水風土魔法攻击+5
ソーサラー(ソーサレス)	魔法使い	魔法使いLV10+贤者LV5	火水風土魔法攻击+10、光魔法攻击+5
アークメイジ	魔法使い	魔法使いLV20+贤者LV15	火水風土魔法攻击+10、光魔法攻击+10、火水風土魔法防御+20、风精灵全体攻击
グランディヴィア	魔法使い	战士LV1+モンクLV1+魔法使いLV20+贤者LV10+シーフLV3	火水風土魔法攻击+15、光魔法攻击+10、火水風土魔法防御+15、水精灵全体攻击
デルフアー	魔法使い	魔法使いLV10+ランダムLV5	火水風土魔法攻击+10、暗魔法攻击+5
メイガス	魔法使い	魔法使いLV25+ランダムLV10	火水風土魔法攻击+30、暗魔法攻击+10、火精灵全体攻击
ルーンマスター	魔法使い	战士LV1+モンクLV1+魔法使いLV20+シーフLV3+ランダムLV10	火水風土魔法攻击+20、暗魔法攻击+10、火水風土魔法防御+10、土精灵全体攻击
クレリック	贤者	贤者LV5	ヒールライト+10
ブリスト(ブリーステス)	贤者	魔法使いLV5+贤者LV10	月火水木風土魔法防御+5、ヒールライト+20
ビショップ	贤者	魔法使いLV10+贤者LV25	光月火水木風土魔法防御+10、ヒールライト+20、光魔法攻击+20、光精灵全体攻击
セージ	贤者	魔法使いLV10+贤者LV20+シーフLV10	光月火水木風土魔法防御+10、ヒールライト+40、木魔法攻击+10、木精灵全体攻击
エンチャンター(エンチャントレス)	贤者	贤者LV10+ランダムLV5	月火水木風土魔法防御+10、ヒールライト+10
ダークシヤーマン(ダークシヤーマネス)	贤者	魔法使いLV10+贤者LV15+ランダムLV10	暗月火水風土魔法防御+10、ヒールライト+10、暗魔法攻击+25、暗精灵全体攻击
ネクロマンサー	贤者	魔法使いLV5+贤者LV15+シーフLV5+ランダムLV10	暗月火水風土魔法防御+20、ヒールライト+10、月魔法攻击+15、月精灵全体攻击
シーフ	シーフ	シーフLV5	物理命中+5、クリティカル+5
レンジャー	シーフ	贤者LV5+シーフLV10	物理命中+10、クリティカル+10、ボウ攻击+5
ローグ	シーフ	贤者LV15+シーフLV20	物理命中+20、クリティカル+15、ボウ攻击+10、フレイル攻击+10
ワンダラー	シーフ	魔法使いLV10+贤者LV10+シーフLV20	物理命中+10、クリティカル+15、ボウ攻击+20、月魔法攻击+10
ニンジャ	シーフ	シーフLV10+ランダムLV5	物理命中+5、クリティカル+10、物理回避+10
ナイトブレード	シーフ	シーフLV25+ランダムLV10	物理命中+10、クリティカル+20、物理回避+10、くさりがま攻击+20
ニンジャマスター	シーフ	魔法使いLV5+シーフLV20+ランダムLV10	物理命中+10、クリティカル+20、物理回避+20、火水風土魔法攻击+10
バーバリアン(アマゾネス)	ランサー	战士LV2+モンクLV2+シーフLV1	ランス攻击+5、
イシヤ(ワルキユール)	ランサー	战士LV4+モンクLV4+魔法使いLV2+贤者LV2+シーフLV3	ランス攻击+10、火水風土魔法防御+5
スターランサー	ランサー	战士LV10+モンクLV8+魔法使いLV5+贤者LV7+シーフLV5	ランス攻击+25、火水風土魔法防御+15
ルーンナイト(ルーンメイデン)	ランサー	战士LV10+モンクLV9+魔法使いLV4+贤者LV4+シーフLV2	+ランダムLV5、ランス攻击+15
オーディン(ヴァナディース)	ランサー	战士LV8+モンクLV8+魔法使いLV7+贤者LV7+シーフLV7+ランダムLV7	ランス攻击力+20、火水風土魔法防御+10、光魔法攻击+10
ドラゴンマスター	ランサー	战士LV8+モンクLV8+魔法使いLV5+シーフLV4+ランダムLV10	ランス攻击力+25、火水風土魔法攻击+10
フェニルナイト	ランサー	战士LV10+モンクLV10+シーフLV5+ランダムLV10	ランス攻击力+30、暗魔法攻击+10

说起本作中值得研究的部分还真是很多呢，武器、防具的炼化、制造；支线任务的解决方法；隐藏道具入手方法；再加上120张怪物图鉴(含恶搞)……但是看一下版面，只有可怜的一页。……

为了能够让诸位在正常攻略的同时进

行其他重要要素的研究，本次除两位主角的分支流程部分外所增补的研究部分都是相对重要的部分，至于其他的部分嘛，今后有机会再在研究所中补遗好了，当然，是更有机会的话。

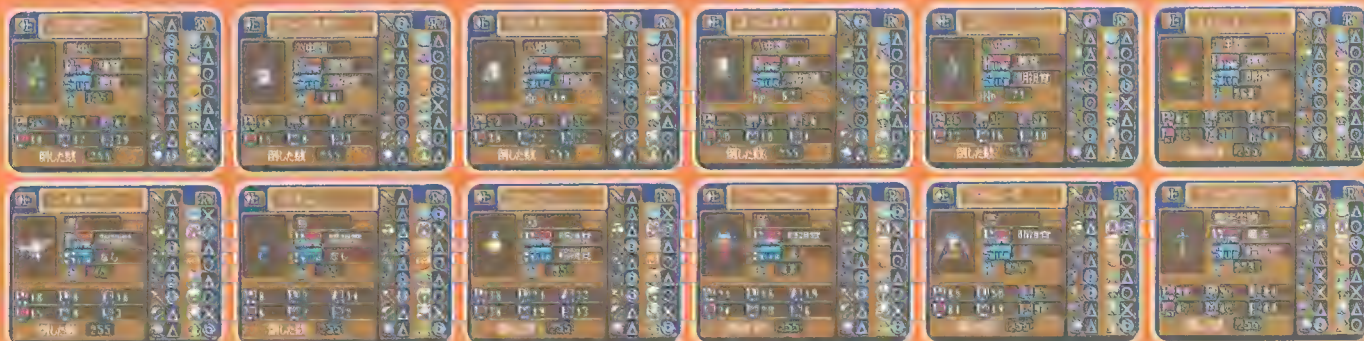
另：在「魔法详细资料一览」中最后的七

贤者是属于无属性的召唤魔法类，需要与其他玩家联机进行“数据传输”之后才能够使用，但是还是像攻略《我们的太阳》的时候一样……没找到能联机的对象，希望能够找到一个能与明人度过一生的……不是！联机的玩家！(MM优先)



B 武器鍛冶及資料

名称	種類	EX	ELE	Pow	Dodg	Hit	Ele	Lmt	材料	作成費
ブロンズソード	剣	なし	なし	2	2	2	0	15	メノス鋼	50
ボーンソード	剣	なし	木	1	1	1	1	30	骨の骨	50
アイアンソード	剣	なし	なし	6	8	6	0	15	フォルセナ鉄	100
リザードソード	剣	なし	月	12	0	0	8	20	トカゲのウロコ	200
スチールソード	剣	なし	なし	17	17	17	0	15	グランス鋼鉄	300
オブシダンソード	剣	なし	土	20	0	0	10	20	黒曜石	400
ロリマーソード	剣	なし	なし	25	25	25	0	15	ロリマー聖鉄	600
アルテナソード	剣	なし	なし	35	35	35	0	15	アルテナ合金	900
マイアソード	剣	なし	なし	50	0	0	0	15	マイア鉛	1000
フォシルソード	剣	石化	土	45	0	0	20	20	化石	1500
ミスリルソード	剣	沈黙	ALL	40	40	40	40	30	ミスリル銀	2000
ハルコンソード	剣	魅了	なし	50	50	50	0	40	オリハルコン	5000
ハレーソード	剣	黒暗	暗	75	75	75	45	20	ハレー隕石	8000
クリスタルソード	剣	なし	ALL	70	70	70	50	30	クリスタル	10000
オークロッド	杖	なし	なし	2	0	0	0	10	かしの木	50
ハリイロッド	杖	なし	水	5	0	0	10	10	ひいらぎの木	100
バオバブロッド	杖	なし	土	8	0	0	20	10	バオバブの木	300
ボーンロッド	杖	なし	木	1	0	0	3	20	骨の骨	50
マーブルロッド	杖	なし	風	5	0	0	15	15	大理石	200
アイボリーロッド	杖	なし	火	10	0	0	25	15	象牙	400
エボニーロッド	杖	なし	火	13	0	0	30	10	コクタン	600
ベダンロッド	杖	なし	月	15	0	0	35	15	ベダン石	700
アシュロッド	杖	なし	風	18	0	0	40	10	トネリコの木	900
ディオンスロッド	杖	なし	木	23	0	0	45	10	ディオンスの木	1000
ダークロッド	杖	なし	月	25	0	0	50	15	黒い骨	1500
ミスルトウロッド	杖	睡眠	木	28	0	0	60	20	やどり木	2000
クリスタルロッド	杖	なし	ALL	35	35	35	70	30	クリスタル	10000
オークボウ	弓	なし	なし	1	0	5	0	15	かしの木	50
ハリイボウ	弓	なし	水	3	0	10	10	15	ひいらぎの木	100
バオバブボウ	弓	なし	土	12	0	20	20	15	バオバブの木	300
アイボリーボウ	弓	なし	火	6	0	15	8	15	象牙	200
マーブルボウ	弓	なし	風	1	1	1	1	25	大理石	50
オブシダンボウ	弓	なし	土	18	0	25	15	20	黒曜石	400
ロリマーボウ	弓	なし	なし	25	0	40	0	15	ロリマー聖鉄	600
ダークボウ	弓	能力低下	月	28	0	35	20	15	黒い骨	700
アルテナボウ	弓	なし	なし	35	0	45	0	15	アルテナ合金	900
ディオンスボウ	弓	なし	木	38	0	55	20	15	ディオンスの木	1000
ミスルトウボウ	弓	眠り	木	40	0	60	25	20	やどり木	1500
ベダンボウ	弓	なし	月	45	0	50	20	20	ベダン石	2000
フォシルボウ	弓	なし	暗	45	25	70	40	25	化石樹	5000
アंकボウ	弓	黒暗	暗	60	60	80	40	20	アंक隕石	8000
クリスタルボウ	弓	なし	ALL	55	55	90	45	30	クリスタル	10000
ブロンズフレイル	フレイル	なし	なし	3	0	1	0	10	メノス鋼	50
スケイルフレイル	フレイル	雪ダルマ	水	1	1	1	1	25	魚のウロコ	50
アイアンフレイル	フレイル	なし	なし	7	0	3	0	10	フォルセナ	100
リザードフレイル	フレイル	なし	月	10	0	0	5	15	トカゲのウロコ	200
スチールフレイル	フレイル	なし	なし	12	0	5	0	10	グランス鋼鉄	300
オブシダンフレイル	フレイル	なし	土	15	0	15	10	15	黒曜石	400
ロリマーフレイル	フレイル	なし	なし	22	0	10	0	10	ロリマー聖鉄	600
アルテナフレイル	フレイル	なし	なし	33	0	15	0	10	アルテナ合金	900



B 武器鍛冶及資料

名称	種類	EX	ELE	Pow	Dodg	Hit	Ele	Lmt	材料	作成費
マイアフレイル	フレイル	なし	なし	40	0	0	0	10	マイア鉛	1000
フォシルフレイル	フレイル	石化	土	33	20	0	20	15	化石	1500
ミスリルフレイル	フレイル	沉默	ALL	30	30	30	30	25	ミスリル銀	2000
ジャコビニフレイル	フレイル	黒暗	暗	55	55	55	35	20	ジャコビニ隕石	8000
クリスタルフレイル	フレイル	なし	ALL	50	50	50	40	30	クリスタル	10000
銅のくさりがま	くさりがま	なし	なし	2	0	0	0	10	メノス銅	50
魚鱗のくさりがま	くさりがま	雪ダルマ	水	1	1	1	1	20	魚のウロコ	50
象牙のくさりがま	くさりがま	なし	火	6	0	0	5	15	象牙	200
鉄のくさりがま	くさりがま	なし	なし	4	0	0	0	10	フォルセナ鉄	100
はがねのくさりがま	くさりがま	なし	なし	8	0	0	0	10	グランス鋼鉄	300
黒曜石のくさりがま	くさりがま	なし	土	12	0	0	10	15	黒曜石	400
聖鉄のくさりがま	くさりがま	なし	なし	18	0	0	0	10	ロリマー聖鉄	600
黒い骨のくさりがま	くさりがま	能力低下	月	23	0	0	15	15	黒い骨	700
アルテナのくさりがま	くさりがま	なし	なし	28	0	0	0	10	アルテナ合金	900
マイア鉛のくさりがま	くさりがま	なし	なし	35	0	0	0	10	マイア鉛	1000
ペダン石のくさりがま	くさりがま	なし	月	30	0	0	20	15	ペダン石	1500
ミスリルのくさりがま	くさりがま	沉默	ALL	25	25	25	25	25	ミスリル銀	2000
隕石のくさりがま	くさりがま	黒暗	暗	50	50	50	30	20	ハレー隕石	8000
クリスタルのくさりがま	くさりがま	なし	ALL	45	45	45	35	30	クリスタル	10000
ブロンズナックル	ナックル	なし	なし	2	5	2	0	10	メノス銅	50
レザーナックル	ナックル	混乱	月	2	0	2	1	20	獣の革	50
アイアンナックル	ナックル	なし	なし	5	8	5	0	10	フォルセナ鉄	100
マーブルナックル	ナックル	なし	風	10	0	10	5	15	大理石	200
エボニーナックル	ナックル	なし	火	8	30	0	5	10	コクタン	300
クロコナックル	ナックル	なし	水	15	0	15	8	15	ワニ革	400
ロリマーナックル	ナックル	なし	なし	20	25	20	0	10	ロリマー聖鉄	600
アシユナックル	ナックル	なし	風	17	0	15	10	10	トネリコの木	900
アルテナナックル	ナックル	なし	なし	30	35	30	0	10	アルテナ合金	1000
フォシルナックル	ナックル	石化	土	25	60	0	20	20	化石	1500
ミスリルナックル	ナックル	沉默	ALL	25	25	25	25	20	ミスリル銀	2000
ヴァイネックナックル	ナックル	黒暗	暗	45	80	45	30	20	ヴァイネック隕石	8000
クリスタルナックル	ナックル	なし	ALL	55	55	90	45	30	クリスタル	10000
マーブルアックス	アックス	なし	風	5	0	0	5	45	大理石	50
ブロンズアックス	アックス	なし	なし	10	0	0	0	15	メノス銅	50
アイアンアックス	アックス	なし	なし	20	0	0	0	15	フォルセナ鉄	100
リザードアックス	アックス	なし	月	15	0	0	7	20	トカゲのウロコ	200
スチールアックス	アックス	なし	なし	30	0	0	0	15	グランス鋼鉄	300
オブシダンアックス	アックス	なし	土	25	0	0	10	20	黒曜石	400
ロリマーアックス	アックス	なし	なし	40	0	0	0	20	ロリマー聖鉄	600
アルテナアックス	アックス	なし	なし	50	0	0	0	20	アルテナ合金	900
マイアアックス	アックス	なし	なし	60	0	0	0	20	マイア鉛	1000
ペダンアックス	アックス	なし	月	45	0	0	20	20	ペダン石	1500
ミスリルアックス	アックス	沉默	ALL	40	40	40	40	30	ミスリル銀	2000
クリスタルアックス	アックス	なし	ALL	80	80	80	50	30	クリスタル	10000
ボーンモーニング	モーニングスター	なし	木	10	0	0	5	45	獣の骨	50
ブロンズモーニング	モーニングスター	なし	なし	15	0	0	0	15	メノス銅	50
アイアンモーニング	モーニングスター	なし	なし	25	0	0	0	15	フォルセナ鉄	100
リザードモーニング	モーニングスター	なし	月	20	0	0	7	20	トカゲのウロコ	200
アイボリーモーニング	モーニングスター	なし	火	30	0	0	10	20	象牙	400
スチールモーニング	モーニングスター	なし	なし	35	0	0	0	15	グランス鋼鉄	300



B 武器鍛冶及資料

名称	種類	EX	ELE	Pow	Dodg	Hit	Ele	Lmt	材料	作成費
ロリマーモーニング	モーニングスター	なし	なし	45	0	0	0	20	ロリマー聖鉄	600
アルテナモーニング	モーニングスター	なし	なし	55	0	0	0	20	アルテナ合金	900
マイアモーニング	モーニングスター	なし	なし	65	0	0	0	20	マイア鉛	1000
フォシルモーニング	モーニングスター	石化	土	45	0	0	20	20	化石	1500
ミスリルモーニング	モーニングスター	沉默	ALL	45	0	0	20	20	ミスリル銀	2000
ドラゴンモーニング	モーニングスター	火ダルマ	火	75	0	0	25	25	龍のウロコ	5000
ジャコビニモーニング	モーニングスター	黒暗	暗	95	95	95	40	20	ジャコビニ隕石	8000
クリスタルモーニング	モーニングスター	なし	ALL	90	90	90	45	30	クリスタル	10000
オークランス	ランス	なし	なし	4	0	0	0	15	かしの木	50
レザーランス	ランス	混乱	月	1	1	1	1	30	獣の革	50
アイアンランス	ランス	なし	なし	10	0	10	0	15	فولセナ鉄	100
アイボリーランス	ランス	なし	火	15	5	0	15	20	象牙	200
バオバブランス	ランス	なし	土	20	0	0	20	15	バオバブの木	300
クロコランス	ランス	なし	水	25	10	0	15	20	ワニ革	400
ロリマーランス	ランス	なし	なし	30	0	30	0	15	ロリマー聖鉄	600
シエルランス	ランス	なし	なし	35	15	15	0	20	鉄甲獣の革	700
アルテナランス	ランス	なし	なし	40	0	40	0	15	アルテナ合金	900
ディオニスランス	ランス	なし	木	45	0	0	30	15	ディオニスの木	1000
ベダンランス	ランス	なし	月	50	20	0	20	20	ベダン石	1500
ミスリルランス	ランス	沉默	ALL	45	45	45	45	20	ミスリル	2000
ドラゴンランス	ランス	マヒ	なし	60	20	20	0	20	飞龙の革	5000
ジャコビニランス	ランス	黒暗	暗	65	65	65	50	20	ジャコビニ隕石	8000
クリスタルランス	ランス	なし	ALL	80	80	80	55	30	クリスタル	10000



C 魔法詳細資料一覧

名称	属性	MP	効果
ヒールライト	光	3	HP回復
ウィスプ	光	6~	光属性の魔法攻撃并有一定几率产生[魅了]效果
インビジ	暗	3	听觉为主感觉以外的怪物无法袭击主角
シェイド	暗	6~	暗属性の魔法攻撃并有一定几率产生[黒暗]效果
パワーアップ	火	3	攻击力増加
サラマンダー	火	6~	火属性の魔法攻撃并有一定几率产生[燃烧]效果
フロートバブル	水	3	视觉为主感觉以外的怪物无法袭击主角
ウンディーネ	水	6~	水属性の魔法攻撃并有一定几率产生[冻结]效果
スピードアップ	风	3	行动速度上升
ジン	风	6~	风属性の魔法攻撃并有一定几率产生[麻痹]效果
マジカルシールド	木	3	魔法伤害减半
ドリアード	木	6~	木属性の魔法攻撃并有一定几率产生[睡眠]效果
プロテクト	土	3	防御力増加
ノーム	土	6~	土属性の魔法攻撃并有一定几率产生[石化]效果
ボディチェンジ	月	3	变身为モーグリ。除视觉为主感觉以外的怪物无法袭击主角
ルナ	月	6~	月属性の魔法攻撃并有一定几率产生[能力低下]效果
七贤者・ボキール	召唤	见下注	见下注
七贤者・オールボン	召唤	见下注	见下注
七贤者・セルヴァ	召唤	见下注	见下注
七贤者・ガイア	召唤	见下注	见下注
七贤者・トート	召唤	见下注	见下注
七贤者・ロシオッティ	召唤	见下注	见下注
七贤者・マナルダ	召唤	见下注	见下注

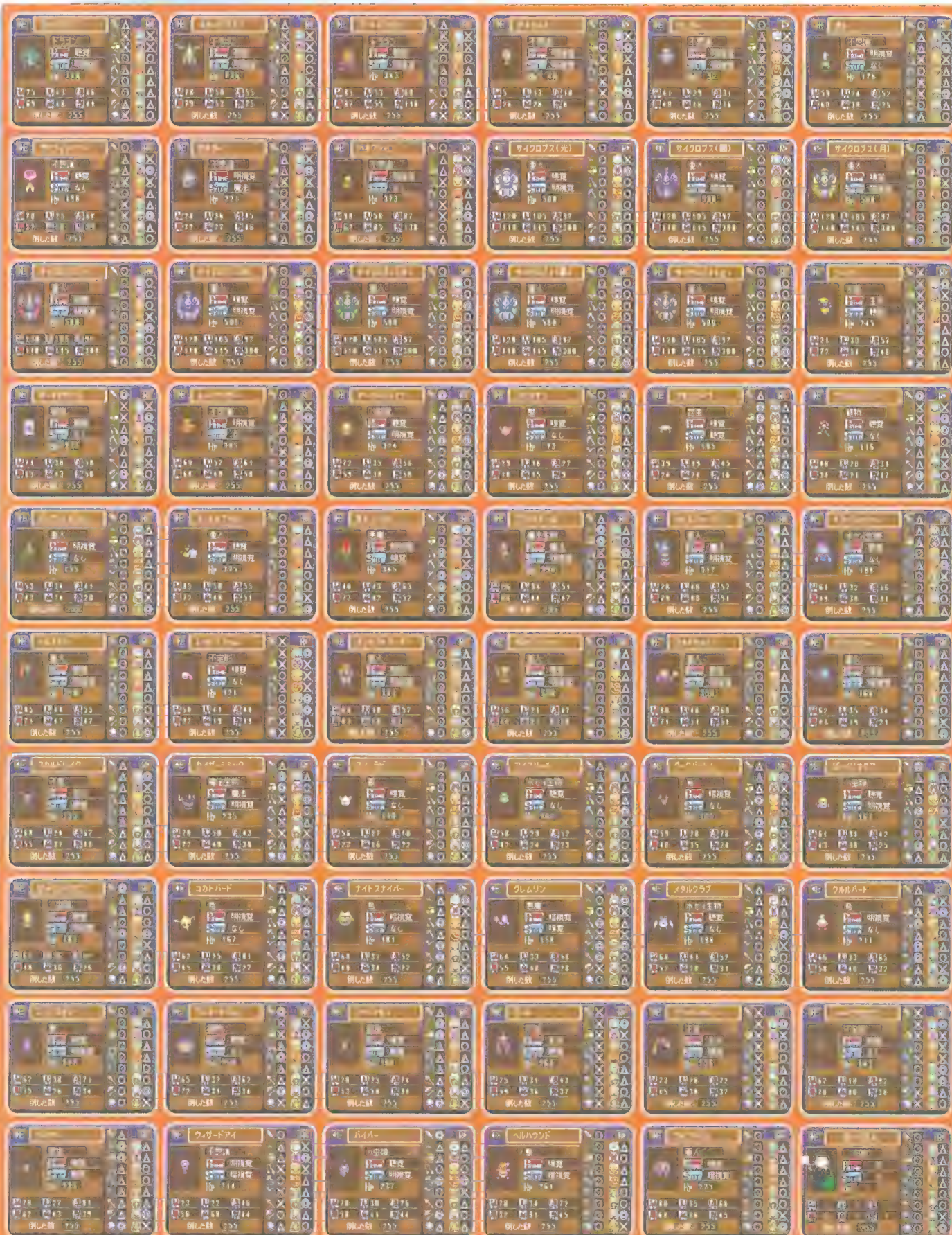
★ 召唤魔法要通过连线的“データ通信”得到[贤者のカード]才能使用。

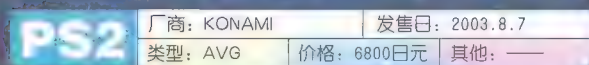


D 防具鍛冶及資料

名称	種類	EX	ELE	斬防御	叩防御	突防御	魔法防御	Lmt	材料	作成費
オークハット	頭	なし	木	1	0	0	2	5	かしの木	50
ハリイハット	頭	なし	水	1	1	2	4	5	ひいらぎの木	100
シルクハット	頭	耐毒	火	2	2	2	1	10	サルタン絹布	200
バオバブハット	頭	なし	土	3	5	3	8	5	バオバブの木	300
レザハット	頭	なし	なし	6	6	6	0	5	獣の革	400
エボニーハット	頭	なし	火	7	5	5	10	5	コクタン	600
ヘンブハット	頭	能力低下	月	8	8	8	1	10	ジャドヘンブ	700
アシユハット	頭	なし	風	7	7	10	12	5	トネリコの木	900
ディオニスハット	頭	なし	木	10	13	10	15	5	ディオニスの木	1000
クロコハット	頭	耐雪ダルマ	なし	10	10	10	0	5	ワニ革	1500
ミスルトウハット	頭	なし	木	16	13	13	17	5	やどり木	2000
ブロンズヘルム	頭	なし	なし	2	1	1	0	5	メノス鋼	50
マブルヘルム	頭	耐マヒ	風	2	2	2	2	20	大理石	50
アイアンヘルム	頭	なし	なし	2	4	2	0	5	فولセナ鉄	100
スケイルヘルム	頭	なし	水	3	3	3	3	10	魚のウロコ	200
スチールヘルム	頭	なし	なし	4	4	8	0	5	グランス鋼鉄	300
アイボリーヘルム	頭	耐パワー↓	火	5	5	5	5	10	象牙	400
ロリマーヘルム	頭	なし	なし	12	8	8	0	5	ロリマー聖鉄	600
リザードヘルム	頭	なし	月	9	9	9	9	10	トカグのウロコ	700
アルテナヘルム	頭	なし	なし	12	16	12	0	5	アルテナ合金	900
マイアヘルム	頭	なし	なし	16	16	20	0	5	マイア鉛	1000
フオシルヘルム	頭	なし	土	10	10	10	5	5	化石	1500
ミスリルヘルム	頭	耐沉默	ALL	8	8	8	15	10	ミスリル根	2000
ドラゴンヘルム	頭	耐火ダルマ	火	20	20	20	15	5	龍のウロコ	5000
ハルコンヘルム	頭	耐マヒ	光	23	23	23	5	5	オリハルコン	5000
ジャコビニヘルム	頭	なし	暗	25	25	25	25	5	ジャコビニ隕石	8000
クリスタルヘルム	頭	耐魅了	ALL	10	10	10	10	20	クリスタル	10000
オークローブ	体	なし	木	1	2	1	4	5	かしの木	50
ハリイローブ	体	なし	水	3	2	2	8	5	ひいらぎの木	100
シルクローブ	体	耐毒	火	4	4	4	2	10	サルタン絹布	200
バオバブローブ	体	なし	土	3	3	6	10	5	バオバブの木	300
レザローブ	体	なし	なし	8	8	8	0	5	獣の革	400
ヘンブローブ	体	耐能力低下	月	9	9	9	2	10	ジャドヘンブ	700
エボニーローブ	体	なし	火	5	10	5	12	5	コクタン	600
アシユローブ	体	なし	風	14	7	7	15	5	トネリコの木	900
ディオニスローブ	体	なし	木	9	9	18	20	5	ディオニスの木	1000
クロコローブ	体	耐雪ダルマ	なし	15	15	15	0	5	ワニ革	1500
ミスルトウローブ	体	耐雪ダルマ	木	12	23	12	25	5	やどり木	2000
フェルトローブ	体	耐混乱	ALL	30	30	30	30	20	アルテナフェルト	10000
ブロンズアーマー	体	なし	なし	2	3	2	0	5	メノス鋼	50
ボーンアーマー	体	なし	木	3	3	3	3	25	獣の骨	50
アイアンアーマー	体	なし	なし	5	5	8	0	5	فولセナ鉄	100
スケイルアーマー	体	なし	水	6	6	6	6	15	魚のウロコ	200
スチールアーマー	体	なし	なし	15	8	8	0	5	グランス鋼鉄	300
オブシダンアーマー	体	耐物理防御↓	土	10	10	10	10	15	黒曜石	400
ロリマーアーマー	体	なし	なし	10	20	10	0	5	ロリマー聖鉄	600
アルテナアーマー	体	なし	なし	13	13	25	9	5	アルテナ合金	900
マイアアーマー	体	なし	なし	30	20	20	0	5	マイア	1000
ダークアーマー	体	なし	月	25	25	25	10	10	黒い骨	1500
ミスリルアーマー	体	耐沉默	ALL	25	25	25	10	10	ミスリル根	2000







【平成版】

74

是什么人的恶作剧吧？我随即把报纸扔向房间一角。

“这种事不感兴趣，但一定要抓住那个竟敢打碎我家窗户的人查究到底！”

“好不容易送来让你看，你怎么连一句感谢话都不说？”父亲面露的不悦不知如何传进。

“抱歉，眼前出现的画面中浮现出人脸的轮廓。”

“你是谁？”我厉声质问，然而从喉咙中拼命挤出的声音却异常沙哑干涩，几若蚊声。



「七不思議に出会った奴は死ぬんだよ、恐怖新聞の記事はすべて事実だ。」

“我叫波鲁塔，你记住了。刚才给你那份报纸是——恐怖报纸！报纸上登载的新闻全部都是真事，是即将发生和必定发生的事！明天那个遭遇七不可思议的家伙就会死。过不了多久你就会知道了，相信我——波鲁塔的话！”

“真是这样吗？因为别人的事所以不关心呢？不过，预先知道自己能活的人在什么时候会死是

很不快吧。波鲁塔，你是在吓唬我，还是想让我相信你说的话？在恐怖中崩溃……然后……死去！”

“波鲁塔，别干自称是预言家的事吧！你走吧。”

第二天一早醒来，父亲一脸严肃，房间里一切如平时一样没有任何变化。又回想起昨晚的噩梦——明明记得清清楚楚，却不相信其他人都仅仅只是做了一个噩梦。

【自宅厨房】

穿好衣服走进厨房，父亲正在准备简单的早餐。

“晚餐这么不好，昨夜没睡吗？”父亲关切地问道。

我一把抢过父亲正要展开的报纸，目光投向头条新闻标题，没有发现死亡的痕迹，长长舒一口气。

“真少见啊，平常从不看报纸的你怎么突然关心起时事了？”父亲稍感意外。

【高校教室】

刚进教室就感觉到气氛异常，大家都是一副阴郁的表情在窃窃私语着什么。

“啊，你还不知道吧。”我低声抱怨，一同课桌的两人也是神情郁闷。女同学说死了，尸体今天早晨被发现。不少人说老师是明知故犯也不管谁才食言的。”我一顿口舌。

“你不要紧吧，脸色怎么这么难看？你和死者有什么关系是不好？”男同学一脸关切地望着我。

我将昨晚的噩梦告诉二人。光一以为只是大脑接受某种刺激后产生的幻觉，则则表情沉重。

我曾经听说过，有一片偏僻的城郊专门收集流浪者自杀的人的尸体，又遭遇不幸的新闻。最恐怖的是，被报道的事是绝对会发生的！被其宣告死亡的人必定会死，因为恐怖报纸只登载真事。看报纸的人在每天阅读时都会看到百日的寿命！”舞乃的声音有点发颤。

话一说完，舞乃以复杂的目光投向我，好奇、同情、恐怖交织在一起，难以名状的眼神。

各回座位后，玲奈来到我身边，表情郁闷，心情不安地东张西望。

“你还记得‘天台的婴儿’的传闻吗？怀孕学生在无人的楼顶天台产下婴儿后跳楼。婴儿就在那个女人天台上摔破胸口，直到现在还哭着寻找妈妈的声音。这是发生在七不可思议之内我也不大清楚。就在前几天，我在学校的楼梯处听到了猫叫声。声音很小没有引起别人注意。我本来以为是有人把猫养在了楼梯上，然而在上楼时突然明白，猫咪不是猫，而是婴儿的哭声！”（忍住她）我不禁想起七不可思议，越想越害怕，赶快跑开了。

说完玲奈陷入沉默，玲奈的不安似乎传递到我的身上。

“一定是听错了吧？”我好言安慰。

“真那样就好了，可是我听得非常清楚。”

玲奈微微颤抖的身子靠了过来，我从未见过玲奈如此胆怯的样子。

昨天的学校一整天无上课，不仅学生就连老师们都如同我之再来以陪伴学生的过程。

放学后全校学生集合，校长和重臣宣读城老师死亡的消息。

【自宅寝室】

回到家躺在床上，我猛然想起母亲曾留下一个护身符，那是祖母传下来的母亲的遗物。

我从床上一跃而起，在桌里的抽屉里找到了护身符。

夜深了，我手握护身符沉沉睡去……

忽然，窗边再次传来脚步声，一切寂静的被急促的窗户的碰撞打破了进来！头条标题是“七不可思议的牺牲者再次出现！女子高中生死亡！”上面赫然看到玲奈的名字！

报道登载：明天早晨，一女子高中生从校园楼顶天台坠楼身亡，尸体于校内发现。

这女高中生是否为牺牲者呢？现在还不知道是否，护身符开始震动……

“那个玲奈是你的朋友吧？”

男同学问，我惊讶的点点头。

“不过之后再次出现。”

“这是噩梦，赶紧睡觉吧！”

“新闻、你、还有梦中的一切全都会消失吧！”我紧紧护着护身符。

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”

“快！你到休息室有什么东西？”

“是护身符吧？”



【校园】

校园外没有玲奈的身影，据新闻所述是“从楼梯上”坠落直奔向天台，经过楼梯到校舍最顶层，中途听到婴儿哭声，那是……“天台的婴儿”吗？

通向天台之门紧锁，护身符震动起来预示着危险。

看来必须先找钥匙，难道是一层的男厕所。

打开男厕所的钥匙，果然基干的钥匙中唯独少了天台的钥匙。

莫非被哪个教员拿去了？我一边思考一边走出男厕所。

■四层音乐教室

音乐教室传来悲伤的歌声，让人忍不住想哭。歌声在山谷上的声音，但低头看是什么也没有。

将头一低就发现钢琴，钢琴上的窗户打开，歌声就是从这里传出的。窗上贴有，窗户玻璃破碎。

音乐教室的钢琴上贴有，钢琴上的窗户打开，歌声就是从这里传出的。窗上贴有，窗户玻璃破碎。

将头一低就发现钢琴，钢琴上的窗户打开，歌声就是从这里传出的。窗上贴有，窗户玻璃破碎。

将头一低就发现钢琴，钢琴上的窗户打开，歌声就是从这里传出的。窗上贴有，窗户玻璃破碎。

将头一低就发现钢琴，钢琴上的窗户打开，歌声就是从这里传出的。窗上贴有，窗户玻璃破碎。

将头一低就发现钢琴，钢琴上的窗户打开，歌声就是从这里传出的。窗上贴有，窗户玻璃破碎。

将头一低就发现钢琴，钢琴上的窗户打开，歌声就是从这里传出的。窗上贴有，窗户玻璃破碎。

将头一低就发现钢琴，钢琴上的窗户打开，歌声就是从这里传出的。窗上贴有，窗户玻璃破碎。

■三层视听教室

视听教室就是前些天矢城老师遭遇

恐怖秀

[灵魂集合]



取得全部的灵魂，脱出[GREGORY HOUSE]吧!

PS2

厂商: CAPCOM

发售日: 2003.8.7

类型: AVG

价格: 6800日元

其他: —

方向键.....移动(按住X键为跑行)

左摇杆.....移动(跑行)

右摇杆.....视角调整

△.....主视角/窥视

□.....开门

X.....取消

○.....确定/调查/使用道具

II.....更换装备道具

SELECT.....地图

START.....菜单

夺取灵魂并交给死神

在取得[GREGORY HOUSE]中房客持有的灵魂后就要返回自己的房间睡觉。这时候死神便会出现在主角的梦中并且取走灵魂。每交给死神三个灵魂就可以进入下一夜的攻略。说到这里，也有另外一种攻略方法的，那就是保留收集到的灵魂继续去夺取其

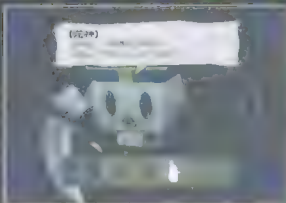
他的灵魂。这时持有的灵魂会使主角的精神防御力上升，也就是当受到房客们攻击的时候受到的伤害减低。同时这种方法也有缺点，就是当主角受到灵魂厚持有者攻击的时候，这个灵魂就会被夺走。具体使用哪种方法就由玩家自己决定了。

哇啊

死神会指引你逃出的道路



取得房客持有的灵魂的一瞬间!噢!恭喜!



死神

首先是基本系统

本游戏的基本流程就是不断地去收集在[GREGORY HOUSE]中房客们所持有的灵魂。总共有12个灵魂，但是由于房客们的性格、习惯各异，要夺取他们的灵魂并不是一件

容易的事情(有攻略看的话就会觉得很容易……)，再加上时间的流逝，目标的行动等等……总之系统这个部分绝对是本篇攻略的重点所在!

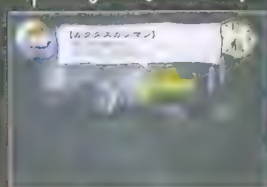
通过窥视来发现房客的弱点

想要收集在[GREGORY HOUSE]中居住的房客们持有的灵魂，首先就要弄清他们的弱点……通过钥匙孔观察房客们的行动，偷听房客之间的交谈，自言自语甚至是梦话。这就需要利用本游戏中最重要的系统——窥视。在窥视的同时可以利用差类比摇杆来控制视角的转动寻找对象，需要注意的是转动摇杆的时候如果摇杆推的太快就会发出声响引起室内的房客们注意，所以一定要轻轻的推摇杆。



窥视前确定周围没有其他的房客以免被发现令自己陷入危险

窥视是把双刃剑!
千万小心!



随着时间的流逝以及故事的发展角色的对话也会有变化

谨慎的心智

保持新的发现! 千万注意! 保持冷静!

无限的道具

在游戏中有很多地方的道具是会随着时间流逝不断生长或有房客不断放在那里的，比如中庭与地下生长的ハーブ、厨房冰库中的水果等等，要有效的利用这些道具，不要浪费!



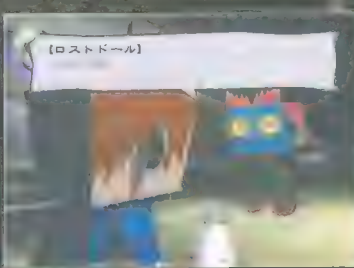
这里的ハーブ是不不断生长的，过段时间就来看一下吧

房客们慢慢行动开始

持有的灵魂被夺走的房客再次见到主角后就会对主角展开攻击(有几个房客不会)。一旦被他们追上就会遭到攻击并减少主角的精神

神力(メンタルゲージ)。所以在被他们发现的时候就要及时逃跑，当与追来的房客之间间隔两扇门之后，通常房客就会放弃(除特殊情况外)。

一旦被抓住后取得的灵魂就有可能被夺回。



精神力的消耗与恢复

在游戏中主角的精神力为0就会GAME OVER,而精神力的减少可以分为以下两种情况:一、随时间流逝而缓慢减少;二、遭到房客的攻击大量减少。而由于时间的流逝、精神力的减少或者地形的差别还会导致其他负面状态的产生,例如移动速度变慢、视野降低等等,具体的回复方法可以参照本栏内的表格。



←ハーフ分为三种助成
回復的效果也不相同

1997年12月

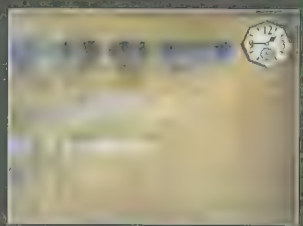
使用ハーブ系の道具
窃读得到的书本
在自己人面前使用
使用食物或者饮料

[illegible]

使用道具加速时间的流逝

在游戏中有很多剧情是要在特定时间才会触发的，但是有时候还差着十多个小时，而且又刚刚睡过觉……这个时候就可以利用各种道具来加快时间经过了。在游戏的前半部分可以利用水果，这个是在タレコ

り商店中交換到的。到了游戏后期取得マイスンの灵魂时还可以从不支倒地のクロウクマスター身上取得一只“黄金の怀中時計”，使用这个就可以无限制的随意加速时间经过了。



读书对游戏进行也是很有帮助的

在游戏中玩家可以通过各种途径取得书本，只要在自己的房间中阅读这些书本就可以增加精神力的最大上限。虽然单本的书也可以阅读，但是收集齐之后再整卷阅读会有更好的效果。需要注意的是，长时间连续阅读会导致疲劳以及其他负面属性。



「从长远来考虑还是将整卷书本收集齐
再回港吧」

第一夜 グレゴリー・ハウス



1F



曾经住在贵族家庭中的
毛色相当美丽的猫，但失
去了主人之后住到了[FREY-
BOY]BOUS

参考文献

- 开封门(カギ)を2つ以上開ける。
- 地下道でカギを2つ以上開ける。其の過程で壁に得た上の「南京錠の鍵」。
- 进入上锁的房间与ネコゾンビ交谈，情报屋はカギを盗取する。
- 再次进入房间与其交谈并选择「チョコ」。
- 取得ネコゾンビ持有的灵魂。

李士珍



喜欢用随身携带的超粗
针管强行抽取别人鲜血的
蜥蜴。只需一击就可以让对
手昏迷。

- 在キャサリン 必经之路上下香蕉皮。
- 踩到香蕉皮的キャサリン滑倒在地。
- 取得ネコゾンビ持所有的灵魂。

學成歸國：

灵魂，可以当作是练习吧，不过那天大一姑娘被咬伤后，她竟然看不到，这实在

B1F



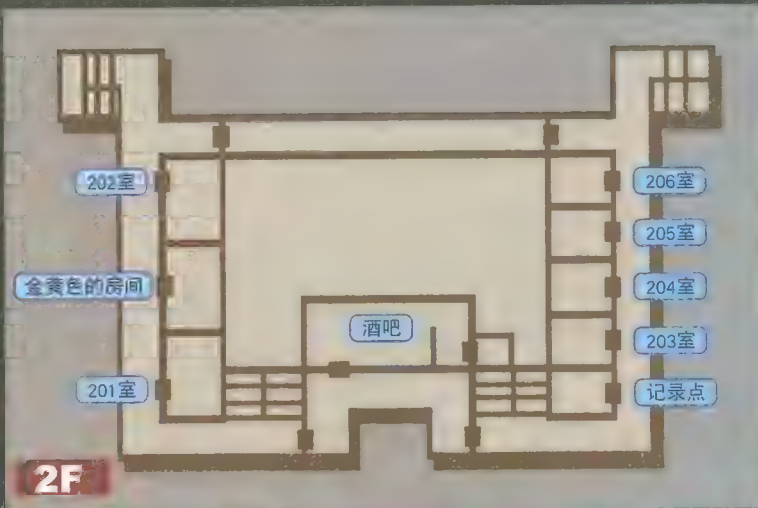
攻略人行道



↑从迷失的人心中诞生的怪物。对于它来说，任何谎言都是无用的。

- 在104房内取得“爱读书”。
- 装备后与グレゴリー交谈，并将书交给他。
- 到书库取得“人生悩み相談の本”。
- 回答问题后取得审判小僧持有的灵魂。

解答问题 在取得审判小僧持有的灵魂前他所提出的问题只要回答“不放弃”就可以了，没有恶搞。



第二夜 狂気の先端



一脑袋被斧子砍了，也完全不在乎的小狗，靠近人类就开始夸耀自己的病。

- 在午夜23：00至24：00的时候去书库会发现ミイラ父ちゃん贫血昏倒在地
- 取得ミイラ父ちゃん持有的灵魂。

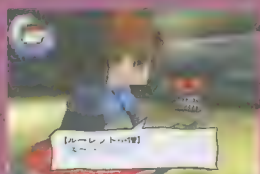


在乎的ミイラ
小。兴趣是夸耀
多病以及贫血



的身体如何差，如何容易贫血晕倒……这不是废话吗！一个头上剃着斧子！一个头上剃着青龙刀！伤口还在不断流血；也不拔下来！非要顶着四处乱窜！不贫血才奇怪吧！

第三夜 見えざる真実



- [illegible]

这个角色的身上没有什么恶搞的地方，所以大概介绍一下与他进行“双六”游戏的系统吧。这个游戏基本上就是类似《大富翁》那类的走格游戏，目的是让玩家在最短的时间内，从游戏中赚到最多的钱，并且可以赚到无限的钱。游戏分为三个等级，每个等级都有不同的游戏规则，玩家可以通过不断的游戏，提升自己的等级，从而获得更多的奖励。游戏的玩法非常简单，玩家需要通过掷骰子来决定自己的移动步数，然后根据移动到的格子上的数字来决定自己的行动。玩家可以通过购买房产、建造房屋等方式来增加自己的财富，也可以通过与其他玩家进行交易来获得更多的利益。游戏的胜利条件是玩家在规定的时间内，赚到最多的钱，并且可以赚到无限的钱。



决斗上寻求自身存在价值的
悲哀之男。



【カズオ・ウヰタ】

绝对爱情 这个年代开始流行暴力，流行“虐恋”，“虐恋”是女人爱，中国日记中也可以看到，他说“我们相爱”是早已成了滥熟的一句话，在爱的世界里你对我时的感觉从身体这个方面来谈吧，——“虐恋”是日式的爱情观。



B2F



B3F

！与光同时出现，以便对方摆脱烦恼。虽平时是以天使的姿呈现，但随著心态的转变也变成恶魔。

- 在仓库中取得グレゴリー“爱读书”。
- 18:00后エンジェルドッグ会去谈话室看电视。
- 在グレゴリー进入前装备“爱读书”与之交谈。
- 16:30后进入谈话室。
- 取得エンジェルドッグ持有的灵魂。

绝对恶搞 天使狗每天会在特定的时间去谈话室看电视，而碰巧グレゴリー要在这个时间去打扫卫生，结果不用多说了，一个要看电视，一个要扫除，俩人意见不和打起来了……如果在グレゴリー进入房间之前去与他交谈并且将“爱读书”交给他

脑袋上顶着、不是，脑袋就是电视的鱼，而且身体还是骨头……这种设定很少见啊。对付它的方法就是用遥控器把他关掉……

以蜡烛为身体的厨师长，
在取得他持有的灵魂的剧情

- 在厨房的锅中加入各种道具，直到无法继续增加。
- 地狱のシェフ回厨房后发怒并开火以处罚其怠惰。
- 从厨房回到仓库中。
- 地狱のシェフニエース持物の灵魂。

- 向旅馆大门前进，调查后发生情节。
- 情节后进入大铁门，深处取得补品与“希望的键”。
- 通过通道另一侧有旋转的门。
- 到正门与グレゴリーママ战斗。
- 脱出旅馆后再次发生情节。
- 直线向光亮的出口冲去。



在战斗中主角是无法攻击的，只有灵活的闪避。フルゴリ、ヤヤ的攻击方式有两种。一、利用手杖敲打，这个是近距离的攻击，只要与她拉开距离就可以了。二、放出火球攻击，这个攻击是有先兆的，只要看到她系到喘气，她马上就要使用火球了。而与她战斗的方法就是要利用她放出的火球，每次看到她喘气休息的时候就跑到正门，当她放出火球的时候立刻躲开使火球击中旅馆大门，几次之后大门被破坏就可以脱出了。需要注意的是，当大门被破坏到一定程度后フルゴリ、ヤヤ的行动速度会变快，并且会使用手杖攻击，如果麻痹很快就可以消灭，所以还是得快点。

如果接續一周目的改版記錄繼續遊戲，在一周目中未出現的書本可以全部收
集。所以，收集可以以較快速度也會有目的，其他就沒有什麼了。感覺變
得容易了。2012年12月13日

要約



- 映画『リベラ不在の野上弥太郎』(1971年)の音楽監督
- 映画『トワイバー』云々クロックマスター又談。
- 与太…カマササ。松平。松野重臣他就令使。
- 映画『リベラ不在の野上弥太郎』(1971年)の音楽監督
- 映画『リベラ不在の野上弥太郎』(1971年)の音楽監督
- 映画『リベラ不在の野上弥太郎』(1971年)の音楽監督

了…不错,用英语来写的话就是“My son”,翻译过来就是“我儿子”的意思,这个…未免有些太直接了吧,而且…如果クロックマスター叫他还好,可如果是其他人叫…他不就是…

第六夜 ネコゾンビ

- 國產圖書出版



- ★电新特别版第二弹! ★精美双碟光盘盒
- ★12道大菜, 名厨料理 ★附赠大幅海报
- ★两张光盘内容满载 ★超可爱仙人掌
- ★豪华外包装盒 玩偶独家赠送

电软又郁闷我:

找呀找呀找朋友,
找到一个好朋友。
敬个礼呀握握手,
你是我的好朋友!

仙人掌召唤兽资料

名称: 仙人掌 (サボテンダー)
登场作品: FFXIII FFXIII-2 FFXIII-3 FFXIII-4
HP: 120000
属性: 无
攻击力: ???
防御力: ???
回避力: 255
出现地点: 仙人掌岛、沙漠
必杀技1: 针干本
效果: 伤害值强制10000 对任何角色一击必杀
必杀技2: 逃跑
效果: 战斗中突然脱离战场, 成功率极高
说明: 仙人掌是一群生活在沙漠中的小怪物, 本身并不好斗, 在与敌人战斗时也尽量逃跑。不过一旦他们发怒可是非常危险的事情。一旦战胜它们你可以得到很多值得惊喜宝物。

1:1等身原大



这就是现实生活中仙人掌召唤兽的原型, 你有没有在旅途中见过它?



FFXIII仙人掌的必杀技针干本, 中了之后真是欲哭无泪 (HP上限怎么就只有9999呢?)



在FFXIII特别片吉拉德的幻影中, 也加入了高人气的仙人掌, 只不过外形有了变化。



日本有可当作睡枕的超大仙人掌, 不过可是天价哦!

送给MM还是自己留着?!

FFVII中仙人掌初次登场。在艾斯塔·仙人掌岛，上面只有一片沙漠，而且在地图画面中就能看见一棵仙人掌在那里时隐时现。当撞上它时，发现是个巨型仙人掌，HP奇高，并且会使用伤害值强制100000的必杀技“针千本”。最可怕的是它会在战斗中随机逃跑，这也是它的强大之处。不过只要玩家能打败它，仙人掌就能成为召唤兽。此后的FF作品中也有仙人掌的身影。它们共同的特点就是回避力极高，而且特别喜欢逃跑，必杀技“针千本”对于游戏初期的玩家来说简直是噩梦。



光盘中的三大隐藏秘密全公开!

- 1、收录有FF I—XI的全部midi曲目超过1300首(放进电脑光驱即可找到)
- 2、附赠手机铃声音乐编辑软件,可将FF的MIDI曲制作成铃声上传至手机。
- 3、本套VCD对应杜比定向逻辑环绕系统II,使用相应解码器即可享受到高品质环绕声音效。

全国
热卖中!
定价:18.80元

这样的书国内只有一本,马上就要卖完了!

一本很有分量的书

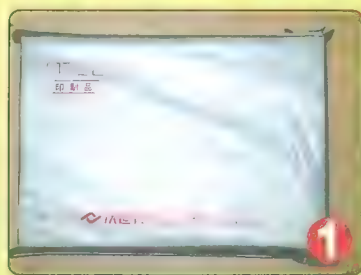
500页, 豪华装帧, 份量很重!

本书是国内第一部综合介绍游戏的设计与开发的图书。两位作者均毕业于清华大学, 目前留学美国专攻游戏动画。本书从设计、美术、技术、管理、文化等诸多方面展开, 不仅包括了西方游戏业界广泛使用、业已成熟的技术和方法, 也收入了一些刚刚走出大学实验室、极有市场前景的理论和技巧。因此, 本书不仅可以帮助读者打下扎实的理论知识基础, 还有助于读者拓宽前瞻思路。

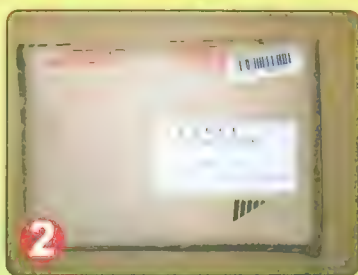
让每位邮购者都收到书, 不让一个人失望!

让每位邮购者都收到完好的书, 不让一个人失望!

把《游戏的设计与开发》包装到牙齿



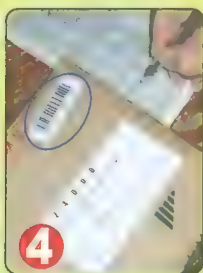
用塑料袋将书装好



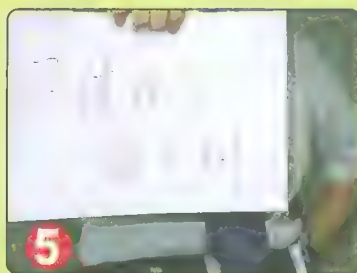
外面用厚厚的电缆牛皮纸再包好



书两侧四角用胶带包好



每一本书都挂号登记



有志者事竟成



500页豪华装帧

50.00

限量发行, 只限邮购

不多了, 需要者快动手吧!



次世代传媒联盟

电子游戏软件、电击收藏、电玩新势力、动感新势力、游戏批评、掌机迷、网络游戏密技

邮购地址: 北京安外邮局75

信箱 发行部

邮编: 100011

联系电话: 010-64472177,

64472919 邮资免取



次世代传媒联盟

电子竞技软件、电子竞技、电子竞技、电子竞技、电子竞技、电子竞技、电子竞技、电子竞技

新书大好评热卖

掌机迷第五弹乘胜出击，全彩掌机迷+游戏VCD+DVD不干胶游戏贴纸，并有多项奖品抽取



掌机迷(5)

■开心价:10.00元 9月10日出版

动画欣赏与导购资讯，动画媒体新势力，令人惊叹的爆发力，拿出两小时，爽快一个月。



动感新势力8

■定价:8.80元(双光盘) 9月15日出版

国内第一盘动画金版MTV，最经典的十余部动画，加入同名CD加完美中外歌词对照，收藏价值极高



动感新势力 金版MTV

■定价9.80元(双光盘) 9月5日出版

银字黑色超酷外包装盒，双光盘展示十五周年纪念册。超可爱仙人掌召唤兽及海报说明书。



最终幻想典藏纪念

■定价20.80元(含挂号费2元) 已出版

国内第一本有份量的游戏设计与开发专著，作者均毕业于清华，目前在美专攻游戏动画。本书内容深入浅出，通俗与提高并举，游戏迷必看必备



游戏的设计与开发

■定价50元 已出版

2003年美国E3展实录，42部即将问世的游戏大作，每部都是今年游戏商战的最强火力。



电新DVD4

■定价10.00元 出版热卖中

电玩动漫经典CD

- | | |
|--------------|-----------------|
| A01 最终幻想1-10 | B01 樱大战2 |
| A02 樱大战 | B02 高达经典名曲(已售罄) |
| A03 恶魔与天使 | B03 最终幻想X-2 |
| A04 红宝石MTV | B04 最终幻想XI |
| A05 超时空要塞 | B05 合金装备本质 |
| A06 动漫电玩金曲集 | B06 任天堂全明星交响曲 |
- (邮购详细办法见本期广告页)

动感新势力金版MTV 9.80元

电玩新势力银版MTV 6.80元

电玩新势力红宝石MTV 8.80元

电玩新势力DVD

第1、2辑(极少量存货，需求速购)、第3辑第4辑(最新出版) 每本10.00元

动感新势力

2003年第2期单光盘6.80元。第3、4、5、6、7、8期(9月15日出版)双光盘 8.80元

电玩新势力

第12期(单光盘6.80元)。第13期(双光盘10元)。第15、16、21、22、23、24期(9月7日出版)，双光盘8.80元。其余各期已售完。

网络游戏密技1、2 6.80元

樱大战典藏纪念 15.00元

游戏的设计与开发(只限邮购) 50.00元

电子游戏软件

2003年3、4(少量)、7、8、9，每期8.40元。13期(动漫金曲CD)14期(街霸音乐精选)15期(王国之心CD)16期(VCD+特制团扇)17期(足球CD)18期 9.80元

注：电软2003年第1、2、5、6、10、11、12期已售完

游戏批评

第7、8、9、10、11、12、15、16、17、18辑有售，每册6.50元。

2003年新游戏批评19辑(9月中旬出版)6.50元

最终幻想典藏纪念 20.80元

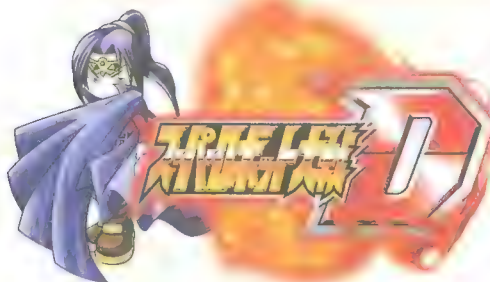
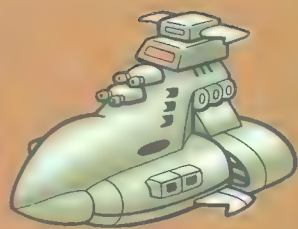
掌机迷2、3、4 10.00元

邮购地址：北京安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011 联系电话：010-64472177,64472919 邮资免取

特别提示：《生化危机典藏纪念》即日起停止邮购，请勿汇款，以前邮购继续有效。

秘技天地

读者来信大汇总，游戏秘技大集结



天地会会长兼α队指挥官讲话：

★近段时间为了钻研KOF2002而疏忽了GBA的秘技研究，不过很多玩家的来信告知GBA的KOF很不错，虽然为了保护本人的GBA从不碰那些激烈的动作游戏，不过在编辑部接上GBP后果然见识了KOFEX2的效果，看来有转型的必要了。（KOFEX2仅能保证最高难度穿版，其余没有深入）
★本期依然是以广大GBA玩家的秘技为主打，索尼迷和微软迷们呢？

道具屋「イバネマ」の馆：突破“妖精の泉”后，与城堡右上方屋内书架前的人交谈后出现。

きのこの森：“オードブル砂漠”突破后与城堡左下方屋内女子交谈后出现。用“天使の羽”将老人送回城后可得到“マツタケ”。

選ばれし勇者の遗迹：在“王立斗牧场”中胜出所有比赛。

——北京 西门不四

XZS：联机游戏必备。



GBA	格斗之王EX2
游戏推荐度：8	秘技实用度：6

● 招式忍者的两条隐藏技

- 1、特别技：空中↓+重脚
- 2、隐藏追加攻击：战斗中，按站立重脚则开启隐藏追加攻击，按站立重拳或使用其它必杀技则关闭，隐藏追加攻击。

开启隐藏追加攻击后，使用“气压差による大気の螺旋运动”或“神灵体显现时における例外的予兆”则会追加一本类似八神紫炎的攻击。

※注：轻“气压差による大気の螺旋运动”命中空中的对手时才追加隐藏攻击。

——广东 朱斯迪

XZS：GBP+KOFEX2=掌机格斗再研究。

GBA	ZOIDS SAGA2
游戏推荐度：8	秘技实用度：7

● 小技巧

移动中按住B键会“跑”。
战斗中按住B键会缩短战斗画面。
L+R+START+SELECT：复位

● 通关后的纪念

到リブダウン城镇参加ZOS竞技大赛，胜出后，レイヴン，リーゼ等超强角色入手。

“オプッショ”中的“チャレンジングモード”LV10开启，超级技能“背水之阵”只能在此获得。

——广东 朱斯迪

XZS：可以试试GBASP遥控的感觉了。

GBA	恶魔城·晓夜圆舞曲
游戏推荐度：9	秘技实用度：7

● 游戏中的COSPLAY

关于游戏中的动漫角色大概统计了一下，感觉挺有趣的。

魂替身——JOJO奇妙冒险
超高速移动的生物——JOJO奇妙冒险
会时间停止的兔子——爱莉丝梦游仙境
阳电子炮——新世纪福音战士EVA
梦魔变身前求救的小女孩——侍魂中娜可露露
红包拳击手套——第一神拳
直拳、开龙拳的虎人——街霸
36年前死去的上级兵——不会是生化危机吧
天上飞来飞去的复仇女神——北欧女神传说
仔细看吸血鬼猎人J大叔的高跳——超人
——秦皇岛 倪楠

XZS：COSPLAY向大作。

PS2	R-TYPE FINAL
游戏推荐度：8	秘技实用度：7

● 启动作弊模式

在游戏中按START后暂停，然后按住L2依次输入→→→→→→→→R2↑↑↑↑↑↑↑↑R2 成功后会听到音效进入作弊模式，再输入一遍后解除该状态。

——北京 LULU



GBA	光明之魂2
游戏推荐度：8	秘技实用度：8

● 提高火焰抗性

游戏初期城内右下方有一火堆，站上去就会被火烧到（不掉血），被烧几下后，耐火就会+1，这样只要多站一会儿，在初期就能拥有较高耐火性了。（注：此法只能增加耐火15点）

● 隐藏迷宫

コリダおはあさんの#戸：突破“ゴブリン砦”后与国王房间外右侧戴白帽子的人交谈后出现。突破后得到“ライズン1”。

GBA	光明之魂2
游戏推荐度:9	秘技实用度:6

●金钱复制法

先要有十万元以上的金钱(一个空格最多能放十万元),将十万元存入银行,再将多余的金钱分为若干份(无论多少钱)。这时只要将十万元从银行拿出,将十万元放在道具栏中若干份金钱的任何一份上,那么你就会发现银行中的十万元不变而你道具栏上的那份钱变为了十万,这样你就可以反复制,有多少份钱就能复制出多少个十万了。但此法不能在同一界面中使用(如都在道具栏中,或都在银行中),并且想要存到十万可能要到一周目之后,故大家要多多努力,拼命挣钱。本游戏中有许多隐藏要素,由于没有完全解开,故不在此解释,留给各位玩家自己去解开吧!

——上海 潘超

XZS:为了验证秘技,难道要二周目再开。



GBA	恶魔城·晓夜圆舞曲
游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●4.5级以上的快速升级法

条件:1、持有“变为魔兽突进”的魂(蓝);
2、持有“经验值增加1.2倍”的魂;
升级地点:“炼狱竞技场”中的“修严道(体)”
升级方法:装备上以上两种魂并打开右侧的房间后,在此变为魔兽反复突进击倒12个“光柱骷髅”即可。由45级升到99级只需2小时左右。(当MP耗光时,可到左上方的存点进行补充)

●TULIUS的秘密

本作的第二主角JULIUS的能力并非像前几作那样一成不变的。在《晓月》中,JULIUS可以通过打倒BOSS吃掉回复球来增加能力(攻+25,防+10)。如此一来,只要稳扎稳打下去的话,挑掉伯拉罕只是小菜一碟。还有,在“地下水域”处有一瀑布,看似无法进入,其实只要让JULIUS站在小船最右侧,当船到达离瀑布最近点时按下右键+L键即可进入。由于JULIUS无法进入“混沌”,所以使用JULIUS时的地图达成率最高只有99.4%,不知您是否完成JULIUS的全地图了呢?

●其它的出城方法

在“电软”第112期,天使受容体老兄公布了一则关于出城的BUG。后经笔者不断摸索发现出城方法不只一种。只要是在可容纳一个人的高度且上部无道路的区域都可以出城(比如“忘却之庭园”中三个“空中庭园”的最上部)。方法同天使受容体老兄所讲的一样,而且出城后移至其它区域

时也会被“传送”走。

●有关神秘道具“骷髅钥匙”

其实“骷髅钥匙”在正常游戏中是无法取得的,只有用“金手指”修改道具时才能出现。不过笔者到现在仍未发现其用法。据说是用来打开“不可侵犯”某处的“骷髅门”的,可笔者也未发现“骷髅门”。如有知情者望赐教,不胜感激!

●BOSS RUSH之BT打法

进行BOSS RUSH前,您需装上“HP越少越强”的魂(黄),之后使用(吃)那个“变质了3年的牛奶”,您会发现苍真的能力得到大幅提升。之后您可以利用较强的能力进行BOSS RUSH了。为了取得最佳速度,您最好持有MP无限的戒指。还有如果您认为初期不太适应的话亦可装上“可抵挡一切攻击”的魂(蓝)。武器方面可用那柄蓝色大剑(圣属剑),防具最好选用加STR和INT高的。笔者利用这一方法打出了1分42秒的成绩。有关具体作战方法还得诸位自行研究(笑)。

——黑龙江 邹文

XZS:掌机恶魔城最高作总结。

GBA	超级马里奥A4
游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●160个生命创造法

在第六世界的第四关,从上方水管出来的地方
1、首先不要打倒从右边出场的乌龟,直接走到水管,把水管周围的敌人解决掉。
2、接下来稍往前走点儿,等到天上的魔云出现就跑到原地。
3、回到水管处,捧起一个乌龟,爬到水管下方的方块上之后把乌龟扔下两个木纹方块中。
4、在两个木纹方块之间来回转动的乌龟可以打掉魔云放出的刺鱼弹。
5、MARIO只需一直停在中间的方块上即可。
※注:在职时刺鱼弹也可以打到站在中间方块的MARIO,只能靠运气啦。还有拿乌龟时也有一定难度的,想得到100个生命,一次是不可能的,等到“TIME UP”后再过此关就可以得到100个生命。

●三个选关魔笛的出现法

第一个魔笛

右第一世界的第三关在临近到过关黑幕台的前面,有一个白色的板块让MARIO跳到上面,切记安全情况下,按↓4标后MARIO会进入背景后面的另一个板层(注:进入后不要猛跳或跳得过高,这样会跳出板层的)。没碰到敌人以最快的速度冲到终点,黑屏后进入“白磨姑”家中从那个宝箱中就可以得到第一个“选关魔笛”。

第二个“选关魔笛”在第一世界的第四关后的小城堡里在跳关一个个有水珠跳出的断桥处有一个是很长的走廊,右边有一个“♀”方块,里面有一个金属鸭子,踩碎它之后走到后面,不要进门(注:在此时必须使用树叶,使之MARIO可以变成飞天MARIO)。然后向反方向最快的速度跑,然后飞起到右上从左向右飞行(注:此时是看不到MARIO的只能看到屏幕的景物在动),一直到物景不动时按↑后会进入城堡的一个暗门,打开里面的宝箱就可以得到第二个“选关魔笛”。

第三个“选关魔笛”在第二世界中,先打倒里面的舵背鸭子,可以得到“音乐盒”和“斧子”,在此世界的右上前有一个石头,在此处使用“斧



子”,就可打碎石头可进入第二世界的中层,里面有一个“白磨姑”,在里面可以得到青蛙衣,在一个“舵背鸭子”中可以拿到第三个“选关魔笛”。

——辽宁 祝业海

XZS:一向对该系列的难度没有抵抗力,浅尝中。

GBA	马里奥赛车A
游戏推荐度:9	秘技实用度:7

●隐藏赛道

在大奖赛中,除了原有的20条赛道外,还有20条隐藏的附加赛道。只要在任意一站比赛中累计获得100枚金币以上,然后回到选站的画面,按“L”或“R”键,便可选择本站的附加赛道。

●Special cup出现条件

前四个赛道都拿到冠军,就会出现,另外如果是100C.C达成条件的话,则可以在Free run使用special cup的赛道150C.C的话是Time attack。

●SFC赛道出现条件

包含special cup在赛道内全部拿到冠军,然后第二次就是要获得100以上的金币。另外,free run跟time attack模式的使用条件一样,也是100C.C对应Free run,150C.C对应time attack。

●扣分条件一览

只要出现下列这些状况的话,就会造成扣分。

- 1、使用刹车
- 2、起跑时ENGLIG BREAK
- 3、路肩行走
- 4、使用红灯
- 5、使用无敌星星
- 6、使用闪电
- 7、撞到墙壁,或是撞到边条
- 8、出现???
- 9、打滑
- 10、RETRY

●加分条件一览

只要达成这些条件的话,过关后特级就会比较高,要拿到三星也不是问题。

- 1、获得金币
- 2、火箭加速成功
- 3、迷你TURBO成功(过弯加速)
- 4、持有道具的状态时又再次拿到道具
- 5、对手车使用闪电

●小技巧

当撞到东西或香蕉的时候,车身会左右晃动变得无法控制方向。然后陷入一片天旋地转,此时会失去一些金币,在车身晃动之际,放掉加速键,赶快按刹车(这个动作一定要在车身陷入旋转之前处理好),此时玩者头上会出现一个音乐符号,这样车身就不会旋转了,金币也不会失去了。

——秦皇岛 倪楠

XZS:每日两小时的休闲必备品。

SNK VS. CAPCOM

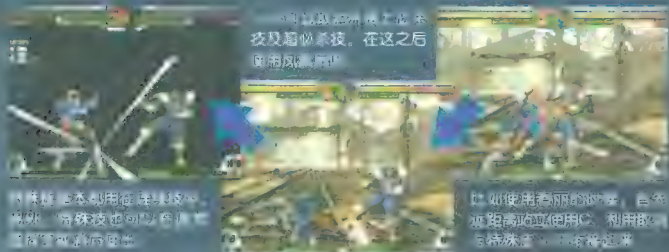
SNK VS. CAPCOM 乱斗

格斗分析教程

SNK VS. CAPCOM

SNK VS. CAPCOM 乱斗

全人霸权表



特殊技基本都用在中段技中，特殊技也可以用在近身格斗中。

可以取消的，使用特殊技及类似技。在这之后使用风车技。

比如使用华丽的招式，在空投招前使用使用C，利用特殊技，可以取消。

基本上所有角色都有特殊技，除了“方向+技”特殊技，中段技及下段技，改变跳跃的轨迹等等，但不相同。

大部分特殊技都可以取消，取消后再接普通技，可以取消后再使出必杀技，如果是特殊技取消后接普通技，特殊技也可以取消。

出招时接特殊技，可以取消，特殊技也可以取消，特殊技也可以取消，特殊技也可以取消。

特殊技也可以取消，特殊技也可以取消，特殊技也可以取消，特殊技也可以取消。

特殊技的特性

一旦使用延迟取消……

在格斗游戏中，如果使用了特殊技，那么对手就会有延迟取消，对手就会有延迟取消，对手就会有延迟取消，对手就会有延迟取消。



现在站防，踢防都可成立了，也有有踢防，踢防上踢防，踢防上踢防。

在格斗游戏中，如果使用了特殊技，那么对手就会有延迟取消，对手就会有延迟取消，对手就会有延迟取消，对手就会有延迟取消。

取消时的性能变化

特殊性能一览

多段技的资料是从第1段开始按顺序以“·”来分割。另外，在“特殊技判定”中，“中”是中段判定，“下”是下段判定，“无”则是没有段判定

是否可以使取消通常技		通常时		使出取消的情况		角色名		指令		是否可以使取消通常技		通常时		使出取消的情况	
取消通常技	特殊攻击判定	取消	特殊攻击判定	取消	特殊攻击判定	取消		取消通常技	特殊攻击判定	取消	特殊攻击判定	取消	特殊攻击判定	取消	特殊攻击判定
京	→+B ↘+D 在空中↑+C	○ ○ —	中 下、下 无	× ×·× ×	无·无 下·下 —	×·○ ×·× —	盖尔	→或→+B →或→+D	×	无 无	×	— —	— —	— —	— —
庵	→+A·A →+B 在空中→+B	○ ○ ×	无·无 中 无	×※4·○ × ×	无·无 无 —	×※4·○ × —	达尔锡	→+A →+B →+C →+D 紧急回避中+D ↘+A ↘+C ↘+B ↘+D 在空中→+A 在空中→+B或D 在空中→+C 在空中↑+D 在空中↑+C	○ ○ ○ ○ ×	无 无 无·无 无 无 下·无·无 下·无·无 下·无·无 下·无·无 中 中 中 中 中	×	无 无 ○·× 无 × ×·×·× ×※4 × × × × ×	无 无 无 无 无 下·无·无 下·无·无 下·无·无 下·无·无 — — — — —	× ○ ○ — — ×·×·× ×※4 — — — — — — — — —	
特瑞	↘+C →+B ↘+B 在空中↑+A 在空中↑+B 在空中↑+D	○ ○ ○ ×	无 中 下·无 无 中 中	○ ×	无 无 — — 中 中	○ ○ ○·× — × ×	潘瑟良	→+B →或→+B →+A →+B ↘+B	○ ○ ○ ○ ○	中 无 中 — —	×	无 × — — —	○·○ × — — —	— — — — —	— — — — —
Mr. KARATE	→+A →+B ↘+B	○ ○ ○	中 — —	×	无·无 — —	×·○ — —	巴洛克	→+B →+D ↘+D	×	中 无 下	×	— — —	— — —	— — —	— — —
幻十郎	↘+C →+D	×	无 下	○ ○	— —	— —	沙加特	→+A ↘+D	×	中 下	×	— —	— —	— —	— —
龙	→+A →+A →+B ↘+D	×※1 ○ ×※2 ○	中·中 无 无 下	×·× ○ × ○	— 无 — 下	— — — ○	豪鬼	前方跳跃中↑+B →+C →+D ↘+D	— ×	中·中 中·中 无 下	×	— — — —	— — — —	— — — —	
肯	→+B ↘+D	×※1 ○	中 中	×	— 下	— ○	地震	→+A →+B 在空中↑+C →或→+D	×※1 ×※1 — ×	无 中 无 中	×	— — — —	— — — —	— — — —	
春丽	→+B ↘+B 在空中↑+B 斜跳C中+C →+D ↘+D	○ ○ ×	无 下 中 中 下 中	○ ○ ×	无 下 — — 下 中	○ — — — × ×	塔巴萨	↘+B ↘+D →+C ↘+C 在空中↑+D	○※1 ○※1 ○※1 ○※1 ×	无 无 无※5 无※5 无	×	无 无 × × ×	无 无 无※5 无※5 —	○ × × × —	
盖尔	↘+B →+C	×※1 ×※1	下 下	×	— —	— —	※1. 某处取消对应技 ※3. 特殊技也可以取消								

※1：某处取消对应技
※2：特殊技也可以取消
※3：特殊技也可以取消
※4：特殊技也可以取消
※5：特殊技也可以取消

SVC 混乱
请关注这里!!

作为战术重点的重要系统!

防御取消后的紧急回避

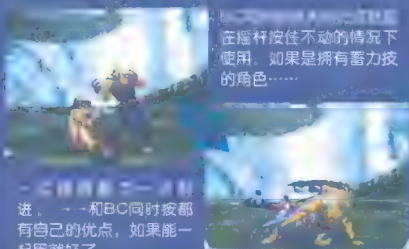
只要牢牢掌握这个系统,在玩游戏的时候就可以变得更得心应手。这里给出其性能和使用方法吧。



紧急回避这个系统就可以在战斗中
立于不败之地。
大家一定要试试看看啊!

和BC同时按,会得到什么结果?

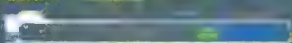
读过右边的话后,一定有很多人都会觉得“如果同时按下BC,GC FRONT STEP的发动时间会变短”。
那就是“由于输入简单所以很容易迅速的使用”,
“不论在何种状态都可以不用摇杆输入”,特别是
“在拥有蓄力系角色的角色中,如GC FRONT STEP的话,玩家可以一边维持蓄力一边使用GC FRONT STEP,非常简单的将必杀技组合到之后的连续技中。”



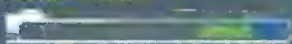
在摇杆按住不动的情况下使用。如果是拥有蓄力技的角色……
进。——和BC同时按都有自己的优点,如果能一起用就好了。

GC FRONT STEP的能量槽消费量

使用——的情况



同时按BC的情况

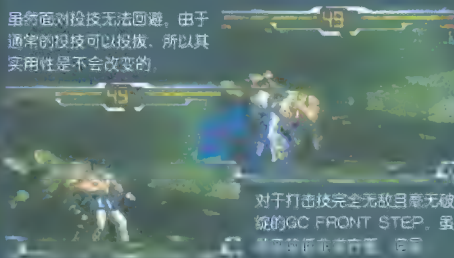


※正好从Lv1开始使用,绿色部分为消费量

紧急回避的操作是“防御对手的反击之后输入——或者同时按BC”。一旦成功输入,防御值就会取消,发动留下蓝色残像的特殊紧急回避。不过,发动该系统就会消耗一定量的能量槽,所以在能量槽不足的时候是无法使用的。
在动作中对于打击是无敌的。(有被判定定,动作后也没有硬直,而且,在动作中还可以转移到跳跃及攻击其它行动上。这一点和普通的紧急回避有所不同,普通的紧急回避时动作开始后无法转移至其他的行动。

基本的性能

大家需要注意,紧急回避的紧急回避在转移成其他的行动时也不是无敌的。
力量槽的消费量就像左上图一样,——比BC同时按消耗的少。——假使把的话,——大约消耗1.5,而BC同时按则消耗2.0。
把这些归纳起来可以总结成“以简单并且低风险的强力变换为目标”的系统。下面,为大家介绍一下他们的使用方法。



虽然面对投技无法回避,由于通常的投技可以投掷,所以其使用性是不会改变的。
对于打击技完全无敌且无破绽的GC FRONT STEP,虽然其使用性不会改变,但是……

SVC 混乱
请关注这里!!

掌握关键战力UP! 顺利运用就是天堂!!

MAX发动中的两大系统

在MAX发动中也有可能进行两种取消。熟悉各种不同的技巧,在战斗中取得胜利吧。



顺利
开
那就只有这样啦

超级取消技的性质

- 取消必杀技,使出超必杀技及EXCEED的系统。
- 可以取消的必杀技属于对应超级取消的部分技。
- 使用取消使出超必杀技及EXCEED中,除了有地上和空中的不同以外没有特别限制。



从对敌必杀技……
就是使用对应必杀技取消对手的样子(即使在防御中也一样OK)

超级取消的结构

任意取消技的性质

- 取消打击技,使出特殊技及必杀技的系统。
- 不论技巧的种类(通常技、必杀技等等),所有的打击技都可以取消。
- 取消使用出的特殊技及必杀技属于对应任意取消的一部分招式。



从大部分的打击技……
使用任意取消的时候,会消耗一定量的“能量”,速度快的使用任意取消取消的情况下,到下一招时能量槽为1左右可以使用。次左右。

任意取消的结构

格斗天书

KYO KUSANAGI



草薙京

即使是一些看起来似乎很好使的技巧,在GCFRONTSTEP中也格外的弱。必须要根据对手改变使用的招数,随时调整自己的战术。

抓铁	接近后同时按AB
一利背投	接近后同时按CD
外式·毒蜂·肘	→B
八拾八式	在空中→A
外式·奈落踢	在空中→A或C
百拾·鬼烧	→B或C
百拾拾贰式	→B或C
百拾·D·脚踢	→B或C
百拾四式·荒咬	→A
百拾拾八式·九伤	荒咬中按→A或C
百拾拾七式·八咫	荒咬中按→A或C
百拾拾贰式·月·月	荒咬中按→A或C
百拾拾五式·七曜	荒咬中按→A或C
外式·缚拳	荒咬中按→A或C
①百拾五式·缚役	→A
②④百拾五式·罪脉	①中按→A或C
③④百拾五式·罪脉	②中按→A或C
①百式·聚气	③中按→A或C
七拾五式·救	☆1→→+B或C
里百八式·太秘拳	1↘↘+A或C
百八拾贰式	空中→A或C
最终决战义武·无式	空中→A或C

在任何时刻都可以对应取消的技巧

RYU



龙

必杀技基本和过去作品相同。永远的一流角色。在本作中。使用→+B主动攻击的战斗方法也非常强力。

背负投	接近后同时按AB
巴投	接近后同时按AB
顿首膝	→
肘打	→A
旋踵膝	→B
踢膝	→B
波动拳	→+A或C
升龙拳	空中→A或C
龙卷旋风脚	→+B或C(可在空中)
灼热波动拳	→B或C
真空波动拳	→+A或C
真空龙卷旋风脚	→B或C
真·升龙拳	空中→+BD同时按

TERRY BOGARD



特瑞·伯加特

判定极高的火焰冲拳和简单实用的连续技。被选用频率超高的特瑞。这次登场的超必杀技有了一些变化。

GRASPING UPPER	接近后同时按AB
BASTAR THROUGH	接近后同时按CD
斜上钩拳	→+C
能登波动	→A或C
环绕波动	→A或C
火焰冲拳	☆1→+A或C
能登ダウ	☆1→+B或D
押气踢	☆1集气→A或C
碎百拳	☆1↘+B或D
①能登爆炎	→+A或C
②TWIN爆炎	①中1↘+A或C
③TRIPLE爆炎	②中1↘+A或C
高机特装	1↘1↘+B或C
BASTAR WOLF	1↘1↘+A或C
BRISINGBEAT	1↘→+B或D同时按后, A·A·B

是任意取消对应技

IORI YAGAMI



八神庵

八神最擅长高威力的连续技。特别是香满力槽后使用八稚女~豺狼。也可以轻易使出强行攻击。

逆转	接近后同时按AB
逆转判	接近后同时按CD
外式·梦弹	→+A·A
外式·毒蜂·死神	→+B
外式·百合折	空中按→B
百式·鬼烧	→B或C
百八式·指弹	☆1↘+A或C
百拾拾七式·碎征	☆1↘+A或C(可连续输入3次)
百拾拾贰式·月·月	→B或D
腐风	接近后按→+A或C
奈百后壹式·爪梳	☆1→+B或D
①奈百后壹拾贰式·八稚女	空中→+A或C
②奈百后壹拾贰式·豺狼	空中→+A或C
里百拾拾贰式·碎征	→B或C
血之暴走	空中→A或C

KEN



肯

以强力的对空技为盾牌。善于在地面战一决胜负。虽然可以使用的技巧不多。但只要分别掌握熟练。也是非常强的哦。

背负投	接近后同时按AB
地刺拳	接近后同时按AB
地刺风车	在空中接近后按CD
闪电脚后摆	→
踢踢	→B
波动拳	→A或C
升龙拳	→B或C
龙卷旋风脚	→+B或C(可在空中)
陀螺踢	→+B或C
顿首踢	→+B或C
天外回转身	1↘+BD同时按
升龙破敌	→A或C
疾风迅雷脚	→B或C
神龙拳	→BD同时按(连打)

MAISHIRANUI



不知火舞

虽然在对空方面不太完善。但机动力的优势可以弥补这个缺陷。使用牵制引诱对手。配合GC紧急回避一起使用效果明显。

不知火刺盾	接近后同时按AB
风车脚	接近后同时按CD
梦弹	在空中接近后同时按AB或C
舞舞之舞	→B
红舞之舞	→A
大蛇风车	在空中按→+A
浮游	在空中按→+B
山樱膝	在空中按→+D
龙炎舞	→A或C
小蛇千风	→B或C
花舞	→A或C
白舞之舞	→+A或C
①舞舞之舞	→B或C
②追加攻击	①中按→+B或C
③舞舞之舞	②中按→+B或C
④舞舞之舞(空中)	③中按→+A或C
⑤舞舞之舞	④中按→+A或C
⑥舞舞之舞	⑤中按→+A或C
⑦舞舞之舞	⑥中按→+A或C
⑧舞舞之舞	⑦中按→+A或C
⑨舞舞之舞	⑧中按→+A或C
⑩舞舞之舞	⑨中按→+A或C
⑪舞舞之舞	⑩中按→+A或C
⑫舞舞之舞	⑪中按→+A或C
⑬舞舞之舞	⑬中按→+A或C
⑭舞舞之舞	⑭中按→+A或C
⑮舞舞之舞	⑮中按→+A或C
⑯舞舞之舞	⑯中按→+A或C
⑰舞舞之舞	⑰中按→+A或C
⑱舞舞之舞	⑱中按→+A或C
⑲舞舞之舞	⑲中按→+A或C
⑳舞舞之舞	⑳中按→+A或C
㉑舞舞之舞	㉑中按→+A或C
㉒舞舞之舞	㉒中按→+A或C
㉓舞舞之舞	㉓中按→+A或C
㉔舞舞之舞	㉔中按→+A或C
㉕舞舞之舞	㉕中按→+A或C
㉖舞舞之舞	㉖中按→+A或C
㉗舞舞之舞	㉗中按→+A或C
㉘舞舞之舞	㉘中按→+A或C
㉙舞舞之舞	㉙中按→+A或C
㉚舞舞之舞	㉚中按→+A或C
㉛舞舞之舞	㉛中按→+A或C
㉜舞舞之舞	㉜中按→+A或C
㉝舞舞之舞	㉝中按→+A或C
㉞舞舞之舞	㉞中按→+A或C
㉟舞舞之舞	㉟中按→+A或C
㊱舞舞之舞	㊱中按→+A或C
㊲舞舞之舞	㊲中按→+A或C
㊳舞舞之舞	㊳中按→+A或C
㊴舞舞之舞	㊴中按→+A或C
㊵舞舞之舞	㊵中按→+A或C
㊶舞舞之舞	㊶中按→+A或C
㊷舞舞之舞	㊷中按→+A或C
㊸舞舞之舞	㊸中按→+A或C
㊹舞舞之舞	㊹中按→+A或C
㊺舞舞之舞	㊺中按→+A或C

☆是任意取消对应技

※持续按键攻击。△松键就是三角跳

CHUN-LI



CAPCOM派游戏的原始级女主角仍然健在！赶快活用她的速度和攻击范围较远的腿技作战，使出强力的连续技吧。

麒麟步	接近后同时按A
虎袭倒	接近后同时按CD
流星踢	在接近后同时按A
回旋踢	+B
前扫旋踢	+B
鹰爪脚	在空中按1+B
鹰嘴摔	蹲下按C
鹤旋踢	+D
鹤脚踢	+D
气功拳	在空中按B
百裂脚	在空中按B
SPINNING BIKO KICK	蹲下按C
天翔脚	在空中按B
旋回踢	在空中按C
转上(反)	在空中按C
气功拳	在空中按C
凤爪	在空中按B
鹤山冲天脚	在空中按D

KIM



在本作中金加碧同时兼备稳固性和非常容易使出的连续技，根据EXCEED的一击逆转技，在战斗中一定不要错过机会啊。

首级落	接近后同时按AB
杀猪声	接近后同时按C
敲门	无
飞翔声	接近时按C
敲门	接近时按C
半月勒	接近时按C
飞翔声	（蓄力！）+B或D
一追加攻击	①强飞燕斩中！+D
三连击	接近时按A或C（可连续三回输入）
三连击	接近时按A或C +B或D +B或D
风车	接近时按C
风车飞天炮	接近时按C
风车	接近时按C和D同时按（蓄力可）

DHALSIM



使用奇异的瑜伽功，伸长手脚，喷吐火焰！由于攻击力不足，所以要求玩家在技巧的选择上必须格外细致才行。

编辑推	接近后同时按AB
编辑控	接近后同时按C
手刀上	A
@旋推	B
编辑头推	C
编辑侧推	D
移动推	前方靠近回C
伸腿推	A或C
滑走	无反应
跳跃侧踢	在空中 C
跳跃前踢	在空中 C或D
跳跃拳	在空中 C
螺旋踢	在空中 C
螺旋踢推	在空中 C
近身之火	无反应
近身火炎	A或C
近身冲击	无反应
编辑作推	A B C D 无反应
编辑地刺	无反应
编辑钻孔	无反应
编辑怪眼	无反应

GUYLE



在本作中声波冲击，SummersalThick的蓄力时间都很短。自由操作必杀技就是使用他所需要掌握的第一课。

龙后招	接后后同时按AB
飞招	接后后同时按B
空手	空手接后后同时按B或空手
溜招	↑B
横踢花	←
刺腿	→
回旋招	←→
音速平手	← 龙 空手
脚刀	← 空手 空手
连续脚刀	← 空手 空手
全部踢及	← 空手 空手
急转抽刀	← 空手 空手
音速风车	← 空手 空手

CHOI BOUNG-E



蔡宝健的速度填补了攻击距离短的缺陷。在本作中没有了空方面的担心，所以玩家可以按照自己的步调轻松战斗。

飞碟射	接近后同时按AB
下击	接近后同时按A
通碟药	或→+B
龙卷疾风斩	蓄力+1+A或C
飞碟空袭特	蓄力+1+B或D
旋风飞碟卸架	在空中→+A
飞碟射	在空中1→+1+B或D
射击	在空中→+A
①回转飞碟斩	在空中→+A或C
飞碟空袭特	在空中→+A或C
风车射	在空中→+A或C
蓄力B或C或D	A或C
拘束	在空中→+A或C或D或E或F或G或H或I或J或K或L或M或N或O或P或Q或R或S或T或U或V或W或X或Y或Z或AC或cl时按

M-BISON



本作中拜森得意的突进技比较好用，而且还可以利用紧急回避的攻击补足。最重要的就是不要错过施展连续技的机会。

头部(头)	AC后同时拔AB
扛杆折断	AC后同时拔A
回表	在AC或BD按一段时间后离开
冲油门	蓄力 + A或C
冲油门	蓄力 + B或D
冲油门	蓄力 + A或C
冲油门	蓄力 + B或D
野牛头	蓄力 + A或C
野牛头	蓄力 + B或D
疯狂野牛	蓄力 + B或D
十级平匠拿斧	蓄力 + B或D
最终粉碎	蓄力 + B同时按

格斗天书

RYO SAKAZAKI

坂崎良

在对空方面虽然很强，但在地上战中则稍有欠缺。只要好好的组合必杀技，就能轻易将对手玩弄于鼓掌之间。

谷落	接近后同时按AB
巴投	接近后同时按CD
冰柱割	←+A
上段受	←+B
下段受	←+B
虎堡拳	←+A或←+A或C
虎抱	←+A或←+A或C
飞燕疾风脚	←+B或←+B或D
哲裂拳	←+A或←+A或C
雷神剑	←+B或←+B或D
虎抱疾风拳	←+A或←+A或C
霸王翔凤拳	←+A或←+A或C
龙虎乱舞	←+A或←+A或C
天地崩裂拳	AC同时按

☆是任意取消对应技

BALROG

巴洛克

巴洛克拥有令人惊讶的速度以及远距离攻击的铁爪。使用强力的通常技，可以一点点的消磨对手的体力。

深红闪电	接近后同时按AB
彩虹球	接近后同时按AB
星尘空手道	空中接近后同时按A+B+C
PLEDGE OF MERCY	←B
COSMIC SMART	←+D
地面清除	←+D
后放	←C同时按
弱后放	BD同时按
铁爪连	蓄力←+B或D 触壁后A或C
飞燕空手道	蓄力←+B或D 接近时A或C
翻滾爪连	蓄力←+A或C
高空爪连	蓄力←+A或C
红色瀑布	蓄力←+B或D
翻滾爪连特别版	蓄力←+B或D 触壁后A或C
飞燕空手道特别版	蓄力←+B或D 接近时A或C
群打空手道	蓄力←+B或D
红色冲击	蓄力←+B或D

☆是任意取消对应技

MR. KARATE

MR. KARATE

虽然Mr. KARATE的杀伤力在本作中稍嫌不足，但连续技的威力却十分的强。摆出空手道的架势，抓住眼前的机会吧。

大外割	接近后同时按AB
一本真传	接近后同时按CD
鬼车	←A
飞车踢	←B
虎堡拳	←A或←A或C
虎抱	←A或←A或C
猛虎无赖拳	←A或←A或C
飞燕疾风脚	蓄力←+B或D
翔凤脚	←+B或D
哲裂拳	←+A或←+A或C
霸王至善拳	←+A或←+A或C
极限虎抱	←+B或←+B或D
超霸王至善拳	AC同时按

☆是任意取消对应技

KASUMI TODOH

藤堂香澄

不管是抓投技还是强力的龙卷拳打都非常容易用。再加上各种打击技，充分利用机会使用自身技就更加完美了。

卷上	接近后同时按AB
合身	接近后同时按CD
肘当	←+A
重当	←+A或←+A或C (空中可)
白凤脚	←+A或←+A或C
叉身无投	←+A或←+A或C
杀拳明踢	←+A或←+A或C
半身·诸手返	←+B或←+B或D
龙卷炮打	☆接近后←+A或←+A或C
后放	←+A或←+A或C
超重当	←+A或←+A或C
不和火	接近后←+B或←+B或D
心眼·暴落	←+A或←+A或C

☆是任意取消对应技

SAGAT

沙加特

谨慎的牵制对方并用对空技突袭敌人。同时抓住机会使用猛虎雨攻击对手，就可以一口气决定胜负。

猛虎技	接近后同时按AB
猛虎雨	接近后同时按CD
猛虎技	←A
虎尾扫	←+D
猛虎射	←+A或←+A或C
地面猛虎射	←+A或←+A或C
猛虎工体拳	←+A或←+A或C
猛虎踢	←+A或←+A或C
猛虎炮	←+A或←+A或C
地面猛虎炮	←+A或←+A或C
猛虎雨	←+A或←+A或C
猛虎连技	BD同时按

☆是任意取消对应技

EARTHQUAKE

地震

地震可以施展出和体格完全不同。自由变化的复杂战斗方法。不过被他的屁股压死应该是最令人痛苦的死法吧。

去天堂吧	接近后同时按AB
肥胖后踢	接近后同时按CD
肥胖膝撞	←+A或←+A或C
肥胖跳跃	在空中←+B或D
肥胖空手道	←+A或←+A或C
肥胖忍法攻击	←+A或←+A或C
铁链翻飞	在空中←+A或←+A或C
肥胖暴发	☆←+A或←+A或C
肥胖呼吸	←+A或←+A或C
地面切割脚	←+A或←+A或C
肥胖原罪	←+A或←+A或C
肥胖狂欢	←+A或←+A或C

☆是任意取消对应技



锦上添花的声音令人陶醉

音频技术杂谈

硬件
焦点
问题
探讨

一 FF游戏音乐

在画面外的音乐是游戏的关键。FF系列的音乐大部分是由“植松伸夫”制作的。每次都可以把游戏气氛烘托出来。后来的几代ff都有主旋律，以及主旋律的变奏。Ff经典的CHOCOBO旋律每次都有很大变化，但是基本上都遵循着一些风格规律，所以听者是可以听出那熟悉的旋律而产生亲和感。在为这张全面介绍最终幻想系列的vcd制作音频的过程中，FF音乐给我留下了深刻的印象。

『FF IV』

植松伸夫选择凯尔特的音乐风格来再现FFIV的音乐并非偶然。在FFIV中，不但剧情多借用了凯尔特的传说故事，而且Bator, Kain这些凯尔特画中的人物名字也被直接用到了游戏中。有人这样评论FFIV的音乐“悠扬的风笛吹奏出月之世界的神秘，竖琴的音符如同飘落的水滴诉说着浪漫的爱情”。是的，用风笛、竖琴、吉他、弦乐、长笛所构成的凯尔特民族音乐风格很好地烘托出FFIV剧情中神秘、浪漫的气氛。我认为FFIV音乐真正的可贵之处不仅仅是其优美的旋律，而更是在于对心灵的冲击。如果花一些时间去体会，你一样也会被感动。

『FF IX』

由于FFIX的主题是种世纪风格的幻想，所以植松伸夫专门去了次欧洲。在那里他专门参观了德国的古



城堡等经典的中世纪建筑，在欧洲得到了不少灵感。他运用管弦乐队作出了朴素温和的音乐。这次，游戏中的各种旋律与游戏的世界观合拍，如果不是用心之作是不会创造出这样的作品的。

『FF X』

FF X是我最喜欢的一部作品，也是对他的音乐最满意的一次。如果要详细写一篇关于FFX的音乐，那每一段旋律都可以做个分析。Normal battle:这是万家最熟悉的音乐之一了。开场的fanfare很自然地让人进入紧张的战斗状态，典型的funky节奏紧张而不是活跃，打击乐的搭配比较引人注目。Other world:与sin-jecto对战的配乐，也是游戏开始时那场闪电球比赛cg的配乐。很是符合现代流行摇滚的风格，电倍司在鼓组的铺垫下紧紧抓着每个玩家的心。

Aoen's battle与召唤兽对战的曲子其音乐的意义已经超过了战斗。开场是再熟悉不过的“祈子之歌”，由于用了激烈的电子乐元素，有着紧拉慢唱的

感觉。主体部分结合了“祈子之歌”和“敌袭”让人喘不过气来。

二 音频环绕处理

这张vcd的原有音频素材比较杂乱，有通过各种渠道录下的音效、音乐、语音。大部分音效和音乐是立体声，而语音为单声道。为了使玩家能更好的享受vcd，并且为玩家提供一种欣赏音频的方式，我们用了音频业界专业的软件NUENDO把所有的音效、音乐和语音重新混音，运用Ultrafunk和Steinberg的专为surround mixing的插件把所有的音频处理成Dolby logicII的编码。如果玩家的家用音响系统有Dolby logicII的解码功能，就能享受我们的成果了。

由于一些玩家的要求，我在这里详细地说明一下Dolby公司所提供的各种Surround的定义。

『Dolby Stereo/Dolby Surround』

这是Ray Dolby于1965年在伦敦成立的杜比实验室所开发出的编码及译码方式，广为专业电影院所使用。在专业电影院称为Dolby Stereo系统，对应的家庭用软件编码就称为Dolby Surround。二者皆为



杜比实验室闻名全球，很早就从事音效研究。



模拟系统,都是三声道:前左、前右、后环绕声道(包含单声道)。

『Dolby Pro Logic』

杜比定向逻辑环绕声(Dolby Pro Logic)是美国杜比公司开发的环绕声系统。这是目前所有AV功放上,最常见

到的环绕音效模式,家里的录像带与影碟,几乎都可见到其踪影。Dolby Pro Logic是特别针对Dolby Surround作译码处理,专门用来作为改善家用AV系统中央对白定位所开发



1 家庭影院,你体验过了么?



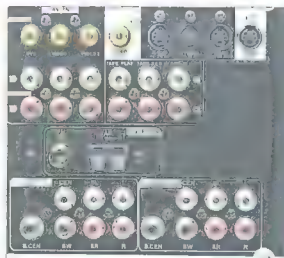
1 这种杜比逻辑定位也问世十年了。

出的设计。它是把四声道立体声在录制时通过特定的编码手段合成成为两声道,即将原来的左声道(L)、右声道(R)、中置声道(C)、环绕声道(S)的4

个信号,经编码

后合成为LT、BT复合双声道信号,重放时通过解码器将已编码的双声道复合信号LT和BT还原为编码的左、右、中、环绕四个互不干扰的独立信号,经放大后分别输入左音箱、右音箱、中置音箱和环绕音箱。为了放音对称起见,环绕音箱采用了左环绕和右环绕音箱,分别从放大器输出,所以商业上把杜比定向逻辑环绕声的输出称为五声道。但因左、右环绕声音箱接在一个声道上,输出的是相同的环绕声道信息,故实质上仍旧是四声道。商业上也有六声道和七声道的杜比定向逻辑AV放大器。所谓

六声道是将中央声道用两个放大线路输出,分别接在左中置音箱和右中置音箱上。但左、右中置音箱接



1 首先我们得有一个好的功率放大器。

在一个中置声道上,故实质上也是四声道。七声道则是将环绕声道分成四个通道输出,即左后置环绕声、右后置环绕声,并分别采用四个环绕音箱,这就成了七声道输出。但是七声道输出的四个环绕音箱都接在一个环

绕声道上,也只能算四声道输出。因此带杜比定向逻辑解码器的AV放大器不管是五声道输出、六声道输出或七声道输出,实质上都是四声道。杜比定向逻辑环绕声的左、中、右三个声道的频率范围能达到20-20000Hz,即可满足全音域的要求,但环绕声声道的频率范围比较窄,只有100-7000Hz。

Dolby Pro Logic可视为Dolby Surround的加强版,Dolby Pro Logic除了新增中间声道的观念之外,更让中间声道的地位提升至与主声道相同的地位。事实上对于家庭电影院系统而言,中间声道的地位有时还高于主声道,这在稍后将提到的Dolby Digital上会更为明确。此外,更提供了所谓的Phantom模式,即所谓的"虚拟中间声道"。意思就是即使系统没有中声道喇叭的配备,依然可以虚拟突出中间的声音。

『Dolby Pro Logic II』

杜比定向逻辑II(Dolby Pro Logic II)的解码是将经杜比环绕编码的信号(2/0信号)恢复为5.1声道的解码方式,这是在杜比定向逻辑的基础上发展起来的新制式,简单来说,定向逻辑II在环绕声道频响及由单声道变为立体声这两方面改进最大,其次是在主声场(左、中、右三声场)方面也做了较大的改进。未经杜比编码处理的立体声信号采用杜比定向逻辑II解码也有一定的效果。

『Dolby Digital (杜比数字AC-3, Dolby Surround AC-3)』

Dolby Digital 也就是Dolby Surround AC-3是杜比实验室所发明的电影专用全数字音乐系统Dolby Stereo SR-D的家用版,是新一代家庭影院多声道数字音频系统。AC-3是Audio Coding 3的简称,直译为音响编码第三代,是一套音响压缩技术。Dolby Surround AC-3即是针对电影多声道环绕系统所研发的新技术。为了大幅降低信号的文件的大小,Dolby Surround AC-3应用了破坏性压缩技术,也可称之为感觉编码。所

谓破坏性压缩,就是一旦压缩之后,就无法还原成原本的面貌,但是如果损失的是一些无关紧要的信号,而又能达成大幅缩减文件大小的目的。为迁就现行的电影院播放设备,Dolby Surround AC-3依然将声音信号录制在电影底片上,利用光学的方式来读取数字信号,再经过Dolby Surround AC-3处理为独立的多声道信号。

杜比数字AC-3提供的环绕声系统由五个全频域声道加一个超低音声道组成,所以被称作5.1个声道。五个声道包括前置的"左声道"、"中置声道"、"右声道"、后置的"左环绕声道"和"右环绕声道",全都是立体声格(Stereo),这些声道的频率范围均为全频域响应3-20000Hz。第六个声道也就是超低音声道包含了一些额外的低音信息,使得一些场景如爆炸、撞击声等的效果更好。由于这个声道的频率响应为3-120Hz,所以称"1"声道。

『DTS』

DTS(数字电影院系统,Digital Theater System)是美国的Digital Theater system

公司所发展出来的一种电影全数字系统,是家庭影院中出现的一技术,无论是



1 DTS技术现在多数器材上得到了应用。

出来的一种多声道系统,是家庭影院中出现的一技术,无论是家用或是专业都称为DTS。它也是5.1声道音频系统,左声道、右声道、中央声道、左环绕声道、右环绕声道和重低音声道。DTS正如AC-3一样,为了要将5.1声道信息量存入电影胶片的有限空间内,也做了信息减量压缩及编码,可是两个系统在压缩编码的方法与原理上有所不同,AC-3上是采用大幅删减理论上人耳





『 DTS NEO: 6 』

这是针对杜比定向逻辑II而发展起来的一种新解码制式,即使是普通的立体声信号,也能产生环绕6声场的效果。

『 THX 』

THX (Home

Tomlinson Holman Expermant) 是美国大导演乔治卢卡斯所提出的电影院播放标准,是杜比定向逻辑环绕声的后处理系统,其目的是为了提电影院影片声音播放水准,改良杜比定向逻辑环绕声的不足,使定位效果更明显,让观众能完全感受到导演所要表达的企图。因此它对电影院的空间与所有音响器材都有相当严格的规定,甚至播放时银幕的亮度都有一定的要求,而且电影院在发给THX执照之后还必须每半年接受复检一次,以免器材老化而不符标准。THX规格后



来也由电影院延伸至家庭用的器材,与电影院有着同样严谨的规格,目前已有许多



一切的一切,需要功放和影片碟片的双重支持。

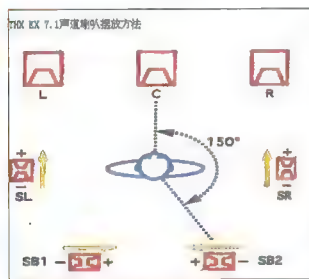
厂商生产符合THX标准的影音器材。一套完全由THX规格器材组成的AV系统应该能够达成以下的效果:

- 一、人物对白分明,层次清晰
- 二、环境音清晰可辨,背景音乐与对白分离
- 三、动态范围要大,失真要小,在音响系统音量较小时不应产生人耳能够感觉到的噪声;
- 四、环绕声与主声道,应能保持平衡经过专门的修正,使其在普通居室中能产生良好的效果;
- 五、环绕声与主声道的配合协调,有良好的平衡度;

无法听到的微弱声音来达到音讯减量;而DTS则是以提升数字空间率的方式,采用"相关声学"编码来计算出信息满载减少位率,其中并保有较多微弱的信息。大致上说,AC-3的信息压缩率平均高达12:1,信息传输率(data rate)每秒只有384kbps至448kbps,而DTS平均信息压缩率只有3:1,传输率则为每秒1.14kbps至1.500kbps是AC-3的三至四倍,以这些技术而言,DTS的传真度优于AC-3,是一种可称为"无损耗"的解码系统。

『 DTS-ES 』

DTS-ES称为"扩展环绕声",分为DTS-ES分离6.1及矩阵6.1两种,



一套专业级的监听是必要的,而音箱的摆放就更加的有学问。

DTS-ES是DTS5.1声道的增强版。当DTS-ES分离6.1解码时,解

码器将DTS信号的核心部分与扩展部分作为一个整体考虑,利用算术减法可恢复出环绕左/右声道,环绕中置(又称背环绕中置)是直接解码而得,因此可产生完全分离的6.1声场。而矩阵6.1解码时只考虑信号的核心部分,忽略了扩展部分,但由于采用了DTS的专利后处理ES矩阵模块,仍然能产生6.1"扩展环绕"声场。从这里可以看出,ES的两种解码方式是有差异的。

要同步

家用THX系统重放效果比杜比定向逻辑环绕声更提高一步的原因在于THX对杜比定向逻辑解码之后又进行了优化处理,如再均衡处理、解关联处理、音色匹配处理等,使处理后的音色更加优美动听。家用THX与杜比定向逻辑的另一个区别在于将单声道的环绕声信号在中、高频段分解为两个相反的信号,从而产生一种并不局限在后面墙上的声场,使声音具有扩散的效果,造成更宽广的空间感。

一般来说,若是能得到THX认证的器材非常昂贵,而且大多都得搭配Hi-End的音响器材往往才能发挥其效果,因此通常有THX效果的家庭影音系统,大多价格不菲。(注意:THX是一个标准而不是一件器材,它与Dolby Digital、DTS、Dolby Pro Logic等不同的是,THX只是依附在以上所说的环绕系统,目的在加强其声音效果)。

经过上面的非常详细地介绍,我相信应该让玩家对Dolby的知识有了更深的了解了吧。我们在vcd的制作过程中把语音置于中置音箱,着重加强了音乐和音效在环绕音箱的渲染,并在某些特殊地方配合画面手动做了声效surround的定位变化。相信玩家如果有条件是一定能欣赏到的。

三 游戏中的环绕

顺便我在这里再补充说一下游戏中的Dolby surround是如何制作的。

在现行最为流行的各个游戏平台上:PS2, XBOX, NGC, PC。基本上所有的游戏制作都已经有了很强3D position的概念。也就是说,对于camera(视角)在场景里面的位置,游戏引擎可以迅速而正确地反应出它的3D的各个参数,同时把数据向声音引擎发出。声音引擎对场景里面各种物体(环境、敌人、刀具等)位置的判断,通过算法可以计算出各种物体传到camera的声音的音量和左右位移的量。这样就具备了提供surround音效的数据资料。在硬件上,理论上各个平台都可以实现真实的例如ac3的环绕输出,但是由于这样的输出所消耗的资源比较多,所以在现有的平台中只有XBOX,PC能做的,而PS2, NGC由于一些资源消耗的原因可以做到两声道带DOLBY LOGIC II编码的输出。这样基本上所有的游戏平台都可以做出环绕效果,我

想有些时候游戏中的环绕比电影中的环绕要更有意义点吧。起码任何在你身后出现的敌人,你都可以通过声音来分辨出来啦!

四 关于手机铃声

由于有提供ff音乐手机铃声,我在这里想顺便再介绍一下手机铃声的知识。

现在的手机对于“和弦铃声”的发展已经是百花齐放,不同厂家铃声格式不同,但归根结底由于手机上的存储空间限制以及处理器运算速度的限制,绝大多数“和弦铃声”是类似于电脑作曲常用的midi文件的,并可以借助于某些程序进行相互转换(比如psmplay)。所以,要理解不同格式的手机铃声,最要紧的就是理解midi。

MIDI是Musical Instrument Digital Interface的简称,意为音乐设备数字接口。它是一种电子乐器之间以及电子乐器与电脑之间的统一交流协议。从80年代初问世至今,它经历了长时间的发展,现已成为电脑音乐的代名词。我们可以从广义上将理解为电子合成器、电脑音乐的统称,包括协议、设备等等相关的含义。

MIDI文件并非像WAV或MP3那样量化的纪录乐曲每一时刻的声音变化,它只是一种描述性的“音乐语言”,只要将所要演奏的乐曲信息表述下来就可以了。譬如“在某一时刻,使用什么乐器,以什么音符开始,以什么音调结束,加以什么伴奏”等等,这些信息所占用的空间很小,最多几十k,体积小成为MIDI越来越受到欢迎的因素之一,非常适合于手机这样存储空间小的场合(不同格式的和弦铃声只是增加了一些特殊效果或加密信息,本质其实就是midi文件)。

既然MIDI文件只是一种对乐曲的描述,本身不包含任何可供回放的声音信息,那么一首首动听的大脑音乐又是如何被我们的声卡播放出来的呢?这就要通过形式多样的合成手段了。就电脑声卡而言,最为常见的手段是FM合成与波表合成。前者多用于以前的ISA声卡,FM是“频率调变”的英文缩写,它运用声音振荡的原理对MIDI进行合成处理。但由于技术本身的局限,加上这类声卡采用的大多数为廉价的YAMAHA OPL系列芯片,效果自然很差

劲;而波表合成则要好得多。

就手机而言情况也是一样。只不过手机中的“和弦铃声”的“声卡”要比电脑上的声卡小巧,集成在一块芯片上(相对讲它的工作比电脑声卡简单和单一得多!可以集成在一块芯片中,比如大家经常会听到的某某手机采用了YAMAHA的芯片,指的就是这种回放和弦铃声的芯片),对于电脑而言效果不好的FM合成,在手机上听起来可能也会有很好的效果,反之,在电脑上听起来效果不错的波表合成,在手机上听起来可能会很差!主要是不同的合成调用的音色有很大差异!一般手机由于空间限制多采用FM合成,所以大家会遇到在电脑里制作的挺好听的铃声,有的传到手机上就惨不忍听!高档的手机铃声芯片采用了类似于电脑中波表合成的技术,其效果要远好于FM合成的和弦铃声!

一般midi合成器银色质量与合成器性能的衡量标准有:

1、容量

理论上,一个音色的容量越大,还原越真实。因此,容量对于MIDI合成器的好坏是个很重要的衡量标准。

由于波表合成技术是将真实乐器的音色采样录制下来再进行合成处理的,所以波表越大音色采样就越真实,效果就越好。一般1MB的波表每种音色只能被分配到10K左右的空间,而2MB波表则可以获得比它大一倍的空间,效果自然也会更好。专业MIDI设备的波表库可高达32MB以上。而现在的PCI声卡起码可提供2MB的波表库,普遍为4MB,少数高达8MB。就听感而言4MB音色库所能达到的效果已经不错了。虽然与专业设备有差

距,但对于普通用户而言已经足够。

早期的电脑声卡波表容量多在1MB以下,现在的手机采用波表铃声的容量不高于1MB效果就非常突出了!对付一下傻乎乎的偶们好像足够了。

2、复音数

所谓“复音”是指MIDI乐曲可以同时发出的最大声音数目。比如Sound Blaster Live!宣称它的复音数为1024,也就是可以同时发出1024种声音。

在各类声卡的命名中,我们经常会发现诸如64、128之类的数字。有些用户乃至商家将它们误认为是64位、128位声卡。其实就现在的技术发展状况而言,声卡根本没有发展到,也没有必要发展到如此高的数据处理通道,64、128代表的只是此卡在MIDI合成时可以达到的最大复音数。波表支持的复音值如果太小,一些比较复杂的MIDI乐曲在合成时就会出现某些声部被丢失的情况,直接影响到播放效果。好在如今的波表声卡大多提供64以上的复音值,而多数MIDI的复音数都没有超过32,所以音色丢失的现象不会发生。

另外需要注意的是“硬件支持复音”和“软件支持复音”之间的区别。所谓“硬件支持复音”是指其所有的复音数都由声卡芯片所生成,而“软件支持复音”则是在“硬件复音”的基础上以软件合成的方法,加大复音数,但这是需要CPU来带动的。眼下主流声卡所支持的最大硬件复音为64,而软件复音则可高达1024,令人咋舌吧!

所以手机中所谓“16和弦”、“32和弦”、“40和弦”、“64和弦”等等,其实就是这里所说的“复音数”。准确的定义应该是“16复音铃声”、“32复音铃声”……

3、特殊效果

大容量的波表和高复音数的支持给MIDI提供了良好的表现空间。但要想达到近乎真实乐器的演奏临场效果,还需要一些锦上添花的修饰,所以大部分波表提供了一些特殊效果的支持。其中主要包括:回馈、和声、变化三种。一般这些效果都能获得支持。

谈了那么多,希望对大家有所帮助。



游戏界巨头SQUARE为我们留下了无数经典的游戏,在这些游戏里,有很多动听的游戏主题曲值得我们去反复回味。本CD中收录了SQUARE的12首经典游戏主题曲,包括脍炙人口的《保镖》、《圣剑传说玛娜传奇》、《最终幻想8》等主题曲,希望这次大家能喜欢。



1. 永不结束~FOREVERMORE~

野田丽子《保镖》

2. SMALL TWO OF PIECES~吱嘎作响的碎片~

JOANNE HOGG《异度装甲》

3. 心的宝箱

太田裕美《陆行鸟赛跑》

4. 9 TIMES

SOBUT《PUNK THIS TOWN GENERATION XX》

5. LOVELY STRAINS~淡梦的轨迹~

京野琴美《双界仪》

6. EYES ON ME (ORCHESTRA VERSION)

王菲《最终幻想VIII》

7. SOMNIA MEMORIAS

SHANI RIGSBEE《寄生前夜》

8. STARS OF TEARS~无数温柔的星星从天而降~

JOANNE HOGG《异度装甲》

9. RADICAL DREAMERS ~不会被盗的宝石~

三年法子《穿越时空》

10. MELODIES OF LIFE

白鸟英美子《最终幻想IX》

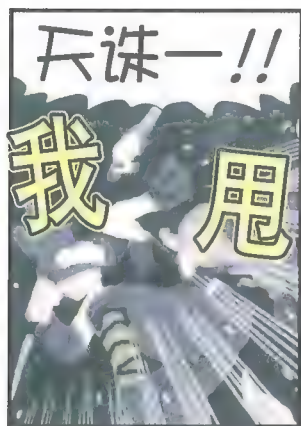
11. SONG OF MANA (ENDING THEME)

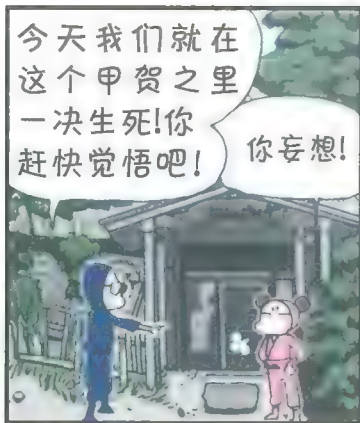
ANNIKA《圣剑传说 Legend of Mana》

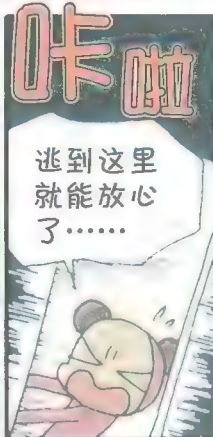
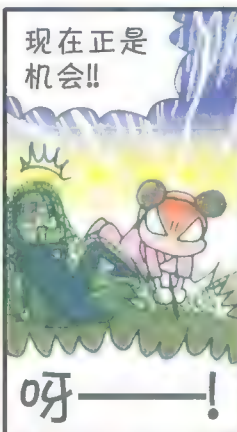
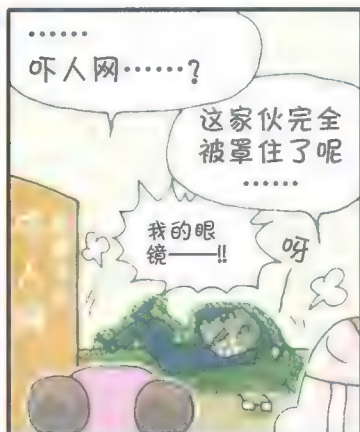
12. 小小的羽翼

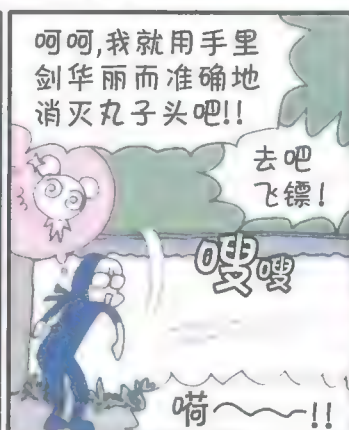
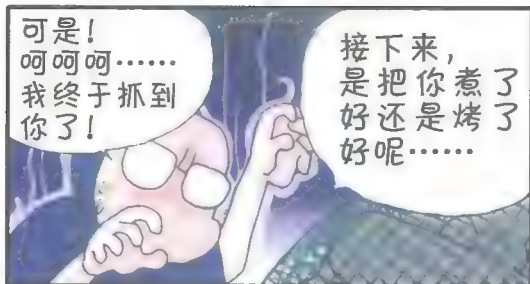
泉川麻里《DICE DE 陆行鸟》

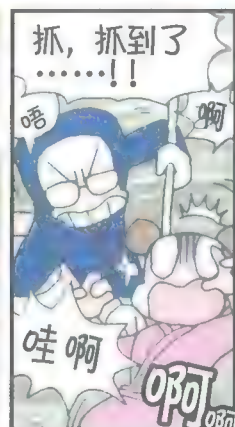












专业
邮购

北京信宏威达游戏集团

全场买一赠一

数量有限,送完为止!

AGF-UNREGISTERED



GBA
480元(送无线耳机)



PS2 39001-直读
1390元(送GBC主机)



XBOX完美直读
1590元(送WSC主机)



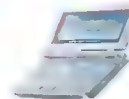
PSONE
430元(送电子眼镜)



NGC
1190元(送GBC主机)



MP3/CD/VCD/随身听
380元(送车模)



新款GBA SP
790元(送无线耳机)



卫星机
330元(送GB)



GBA128M烧录器+卡
350元(送车模)



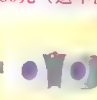
GBA电视接收器
230元(送车模)



四镜头趣味照相机
80元(送车模)



美版DC
620元(送DC原装键盘)



3D立体电子眼镜
99元(送车模)



便携液晶电视
380元(送车模)

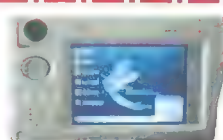
套餐
40
及元
主GB
机20
邮元

CASIO彩色液晶触摸式笔记本电脑

原装进口、现在购送原装皮套、手写笔、锂电池、充电器、手机(电脑)连线、GB、FC游戏。同类产品国际市场售499美元。送3D电子眼镜。

信宏威达集团独家代理价(邮费40元/套)

690元



1. 数码照相机功能——60万像素,可加背景、修改
2. MP3功能——任意下载,中文显示歌名
3. 掌上图书功能——图书浏览,自动翻页,任意下载
4. GB游戏功能——兼容市场上所有GB游戏
5. FC模拟器功能——自带模拟器,游戏电脑下载

6. 无线收发e-mail——可插入图片
7. 掌上商务通——具备掌上PDA所有功能
8. 手写笔输入——中、英字体识别
9. 连接手机发送自拍相片——支持彩信业务
10. Windows CE系统——具备电脑所有功能

11. 录音功能——最长储存一小时录音
12. 记事本、计算器、Excel功能、换算器
13. 卡拉OK功能——合成录音,播放
14. 数码摄像机功能——最大可摄录30分钟
15. 电影功能——兼容MP4、MPG格式电影

现在购买赠送如下软件:中英互译,手机号码查询,电子钱包,中国电子地图,方位查询系统,税控系统,五笔输入,英文朗读,口袋DOS。

规格:12 X 8 X 3cm,重380g,银白,银粉双色可选。保修:三个月包换,一年保修,终身维修。咨询:010-83553588/3688 转111或105

全中文操作界面,本机自带4M内存,内存插口可外加内存。内置一体式充电锂电池,一次充电可使用10小时以上。中文说明书。

其它 可选配件:16M/64M/128M内存390/590/790元 电脑读卡器 190元 系统资料、游戏、恢复光盘90元 配件随机购买免邮费!

A: GBA+充电器+充电电池+皮套+GBA卡任选一盘	原价610 现价 530 送无线耳机	F: NGC+手柄+记忆卡+变压器+《生化危机O》	原价1750 现价1480 送GBC主机
B: GBA+烧录器+128M卡+充电器+GBA卡任选一盘	原价935 现价 790 送相机	G: X-BOX+直读+手柄+记忆卡+变压器+10款游戏	原价2100 现价1890 送WSC主机
C: GBA SP+变压器+充电器+电池+GBA卡任选两盘	原价1030 现价 870 送GBA电子书	H: PSONE+液晶屏+充电电池+双振柄+记忆卡+游戏	原价1180 现价990 送电子眼镜
D: PS2+完美直读+双振动手柄+8M记忆卡+游戏	原价1750 现价1530 送GBC主机	I: DC+双原柄+4M记忆卡+震动包+MP4解压卡+游戏	原价950 现价790 送原装键盘
E: PS7501+双振动手柄+记忆卡+VCD卡+金手指+游戏	原价710 现价450 送电子眼镜	J: SS+双原柄+8M记忆卡+4M加速卡+VCD卡+游戏	原价680 现价430 送GB主机



“三菱”触摸笔记本电脑
简介: AMD中央处理器, 1.4G硬盘, 48M内存, 内置56K解调器, 中文手写/拼音/五笔输入, 内置美国JBL音箱, 预装中文WIN98系统, 高能锂电池, 可反复充电。内置耳机、麦克、PS2鼠标插口。可实现普通电脑所有功能
规格: 25 X 19 X 3 cm 重量: 850g 颜色: 灰色
赠品: 高能锂电池、充电器、电源、多功能手写笔、皮套、耳机、USB电脑数据线
特价 890元 (邮资20元)

美国“JBL”原装组合音响
双磁带卡座, 三碟CD, 立体声调频收音机, 多彩液晶显示屏, JBL原装低音炮音箱, AV输入。时尚造型, 银色外观。
同类产品市场售价2000元。
特价490元 (邮费40)

Inter原装数码相机
90万像素, 摄/放一体。随机附送电脑连线、电池
特价 160元 (邮资20)

富士专业数码相机
300万像素, 3寸液晶屏。128兆内存, 送电脑连线。
特价780元 (邮资40)

特价产品: DC-MP4解压卡 99 PS2原装记忆卡 138 DC中文上网器 150 PS2中文上网器 180 PS2原装手柄 48 GBA中文翻译卡 110 配件/卡邮资10元/件

心跳回忆-祝福的钟声 55	龙珠Z2 45	007夜之火 45	疯狂的士 45	寂静岭(中) 45	皇家骑士团 33	牧场物语(中) 38	2003足球 35
口袋妖怪(红/蓝,中) 45	太空频道5 45	索尼克2 85	实况足球2 35	GTA 33	魔法假期 35	魔界村R(中) 38	古墓丽影 45
大战略2(中) 45	索尼克弹珠 45	黄金太阳2 85	皇家骑士团(中) 38	V拉力3 35	拳皇 33	洛克人EXE3 45	光明之魂2 45
哈里波特与密室(中) 45	恶魔城3(中) 45	街霸3 45	机器人大战(中) 38	真魂斗罗 45	坏玛莉2 33	GT赛车3 35	鬼武者 45
游戏王8(中) 75	麻将风云(中) 45	网球王子2 45	最终幻想(中) 45	三国(中) 45	机器人大战GX 65	我们的太阳 55	玛莉3/4 35

高价回收/交换各种游戏机及配件 北京信宏威达游戏中古货商城 二手货购物100元送车模、200元送相机、300元以上送无线耳机

本商城所售二手货均为九成新,收购、交换价按本商城售价的80%执行。商城所售商品邮费一律20元/件。

PS2 30006/30000/39001(完美直读、双振柄、8M记忆卡、支架、游戏) 1150元 NGC松下DVD(双手柄、记忆卡) 1450元 SONY原装CD机 180元
DC原装美版机(双原柄、记忆卡、震动包、游戏) 400元 PS /PSone/PS VCD 5903(双振柄、记忆卡、游戏) 300/350/340元 X-BOX(直读) 1180元
GBA(送卡) 350元 NGC(手柄、电源) 900元 3DO(双手柄、游戏) 230元 SFC主机+32M磁碟机(双手柄、游戏) 290元 SS JVC(送游戏) 260元
GBC / GB / GB / GG / SEGA游戏机手(均送卡) 280/120/90/220/270元 GBASP 样机(九成新、充电器、电池、送卡) 600元
任天堂N64光碟机/超任SFC光碟机/SNK光碟机(送所有游戏) 780 390元 220元 DC/PS/SS拆件机 80元 WSC/WS神奇天鹅(均送卡) 260/180元
MP3/VCD/CD 随身听(防震、线控耳机、MP3歌库) 220元 便携液晶电视(4寸,可接任何游戏机) 280元 PSone 5寸便携液晶屏 240元

本集团新电话010-83553588/3688 客服分机:103/105/109(实行客户专人负责制) 售后服务:111 投诉与建议:110 E-mail: xhwgame@163.com
汇款(寄信/货)地址: 北京100077信箱5分箱 收款人: 信宏威达 邮编: 100077 北京购买地址: 丰台区西罗园汇苑大厦22-1402 (来人请预约)

北京超时空游戏学校现面向全国开始招生

本校前身是“北京金硅视图科技有限公司”，专为国外公司加工动画，游戏，同时致力于三维动画、游戏的开发制作。我们拥有专业的师资，并斥数百万巨资从美国引进一批UNIX专业图形工作站（SUN、SGI）及图形制作软件用于教学（SGI及美国硅谷图像公司是世界顶级图形制作设备供应商，是美国梦工厂，日本SQUARE、任天堂、CAPCOM的主流制作平台）。开设的课程有游戏制作初级班、中级班、高级班。学校地处中国IT业的中心，北京中关村信息产业基地，上地国际创业园。学员毕业后学校负责安排到国际、国内知名的动漫游戏制作软件公司任职。详情请登录网站 www.cskgt.com。

本校外景图



宗旨：雄厚的师资+专业的设备=造就顶级人才的基础

招生电话：010-82896123, 6124, 6125, 6127 联系人：李老师，尹老师
 报名地址：北京中关村，上地国际科技创业园1号楼5E 邮编：100085
 E-mail: longhai@cskgt.com

DOLPHIN 海豚電玩 DOLPHIN

一次性的购买190元产品(不含邮费)，即可获得精美储值会员卡一张，终身有效!

日本卡动画精选(全彩面版，日语发音，中文字幕)。VCD: 3.8元/张(DVD: 9元/张)。持卡会员价VCD: 3元/张 (DVD: 6元/张)。继续提供VCD补单服务，并开售VCD续补部分，价格、邮费不变，邮费15元/次，无论多少。购买DVD请在编号前加“D”。

节目编号及名称	VCD/DVD	099百变金刚	240K世纪勇士
099-1梦幻妖女	12 3	105-1我的女神	2 1
099-2男盗女娼	4 1	105-2我的女神	2 1
010-1101010(零 壹)	2 1	105-3我的女神	2 1
011-10101010(零 壹)	2 1	105-4我的女神	2 1
011-10101010(零 壹)	2 1	105-5我的女神	2 1
011-11101010(零 壹)	2 1	105-6我的女神	2 1
011-12101010(零 壹)	2 1	105-7我的女神	2 1
011-13101010(零 壹)	2 1	105-8我的女神	2 1
011-14101010(零 壹)	2 1	105-9我的女神	2 1
011-15101010(零 壹)	2 1	105-10我的女神	2 1
011-16101010(零 壹)	2 1	105-11我的女神	2 1
011-17101010(零 壹)	2 1	105-12我的女神	2 1
011-18101010(零 壹)	2 1	105-13我的女神	2 1
011-19101010(零 壹)	2 1	105-14我的女神	2 1
011-20101010(零 壹)	2 1	105-15我的女神	2 1
011-21101010(零 壹)	2 1	105-16我的女神	2 1
011-22101010(零 壹)	2 1	105-17我的女神	2 1
011-23101010(零 壹)	2 1	105-18我的女神	2 1
011-24101010(零 壹)	2 1	105-19我的女神	2 1
011-25101010(零 壹)	2 1	105-20我的女神	2 1
011-26101010(零 壹)	2 1	105-21我的女神	2 1
011-27101010(零 壹)	2 1	105-22我的女神	2 1
011-28101010(零 壹)	2 1	105-23我的女神	2 1
011-29101010(零 壹)	2 1	105-24我的女神	2 1
011-30101010(零 壹)	2 1	105-25我的女神	2 1
011-31101010(零 壹)	2 1	105-26我的女神	2 1
011-32101010(零 壹)	2 1	105-27我的女神	2 1
011-33101010(零 壹)	2 1	105-28我的女神	2 1
011-34101010(零 壹)	2 1	105-29我的女神	2 1
011-35101010(零 壹)	2 1	105-30我的女神	2 1
011-36101010(零 壹)	2 1	105-31我的女神	2 1
011-37101010(零 壹)	2 1	105-32我的女神	2 1
011-38101010(零 壹)	2 1	105-33我的女神	2 1
011-39101010(零 壹)	2 1	105-34我的女神	2 1
011-40101010(零 壹)	2 1	105-35我的女神	2 1
011-41101010(零 壹)	2 1	105-36我的女神	2 1
011-42101010(零 壹)	2 1	105-37我的女神	2 1
011-43101010(零 壹)	2 1	105-38我的女神	2 1
011-44101010(零 壹)	2 1	105-39我的女神	2 1
011-45101010(零 壹)	2 1	105-40我的女神	2 1
011-46101010(零 壹)	2 1	105-41我的女神	2 1
011-47101010(零 壹)	2 1	105-42我的女神	2 1
011-48101010(零 壹)	2 1	105-43我的女神	2 1
011-49101010(零 壹)	2 1	105-44我的女神	2 1
011-50101010(零 壹)	2 1	105-45我的女神	2 1
011-51101010(零 壹)	2 1	105-46我的女神	2 1
011-52101010(零 壹)	2 1	105-47我的女神	2 1
011-53101010(零 壹)	2 1	105-48我的女神	2 1
011-54101010(零 壹)	2 1	105-49我的女神	2 1
011-55101010(零 壹)	2 1	105-50我的女神	2 1
011-56101010(零 壹)	2 1	105-51我的女神	2 1
011-57101010(零 壹)	2 1	105-52我的女神	2 1
011-58101010(零 壹)	2 1	105-53我的女神	2 1
011-59101010(零 壹)	2 1	105-54我的女神	2 1
011-60101010(零 壹)	2 1	105-55我的女神	2 1
011-61101010(零 壹)	2 1	105-56我的女神	2 1
011-62101010(零 壹)	2 1	105-57我的女神	2 1
011-63101010(零 壹)	2 1	105-58我的女神	2 1
011-64101010(零 壹)	2 1	105-59我的女神	2 1
011-65101010(零 壹)	2 1	105-60我的女神	2 1
011-66101010(零 壹)	2 1	105-61我的女神	2 1
011-67101010(零 壹)	2 1	105-62我的女神	2 1
011-68101010(零 壹)	2 1	105-63我的女神	2 1
011-69101010(零 壹)	2 1	105-64我的女神	2 1
011-70101010(零 壹)	2 1	105-65我的女神	2 1
011-71101010(零 壹)	2 1	105-66我的女神	2 1
011-72101010(零 壹)	2 1	105-67我的女神	2 1
011-73101010(零 壹)	2 1	105-68我的女神	2 1
011-74101010(零 壹)	2 1	105-69我的女神	2 1
011-75101010(零 壹)	2 1	105-70我的女神	2 1
011-76101010(零 壹)	2 1	105-71我的女神	2 1
011-77101010(零 壹)	2 1	105-72我的女神	2 1
011-78101010(零 壹)	2 1	105-73我的女神	2 1
011-79101010(零 壹)	2 1	105-74我的女神	2 1
011-80101010(零 壹)	2 1	105-75我的女神	2 1
011-81101010(零 壹)	2 1	105-76我的女神	2 1
011-82101010(零 壹)	2 1	105-77我的女神	2 1
011-83101010(零 壹)	2 1	105-78我的女神	2 1
011-84101010(零 壹)	2 1	105-79我的女神	2 1
011-85101010(零 壹)	2 1	105-80我的女神	2 1
011-86101010(零 壹)	2 1	105-81我的女神	2 1
011-87101010(零 壹)	2 1	105-82我的女神	2 1
011-88101010(零 壹)	2 1	105-83我的女神	2 1
011-89101010(零 壹)	2 1	105-84我的女神	2 1
011-90101010(零 壹)	2 1	105-85我的女神	2 1
011-91101010(零 壹)	2 1	105-86我的女神	2 1
011-92101010(零 壹)	2 1	105-87我的女神	2 1
011-93101010(零 壹)	2 1	105-88我的女神	2 1
011-94101010(零 壹)	2 1	105-89我的女神	2 1
011-95101010(零 壹)	2 1	105-90我的女神	2 1
011-96101010(零 壹)	2 1	105-91我的女神	2 1
011-97101010(零 壹)	2 1	105-92我的女神	2 1
011-98101010(零 壹)	2 1	105-93我的女神	2 1
011-99101010(零 壹)	2 1	105-94我的女神	2 1
011-100101010(零 壹)	2 1	105-95我的女神	2 1

日本卡动画精选(全彩面版，日语发音，中文字幕)。VCD: 3.8元/张(DVD: 9元/张)。持卡会员价VCD: 3元/张 (DVD: 6元/张)。继续提供VCD补单服务，并开售VCD续补部分，价格、邮费不变，邮费15元/次，无论多少。购买DVD请在编号前加“D”。

节目编号及名称	VCD/DVD	099百变金刚	240K世纪勇士
099-1梦幻妖女	12 3	105-1我的女神	2 1
099-2男盗女娼	4 1	105-2我的女神	2 1
010-1101010(零 壹)	2 1	105-3我的女神	2 1
011-10101010(零 壹)	2 1	105-4我的女神	2 1
011-10101010(零 壹)	2 1	105-5我的女神	2 1
011-11101010(零 壹)	2 1	105-6我的女神	2 1
011-12101010(零 壹)	2 1	105-7我的女神	2 1
011-13101010(零 壹)	2 1	105-8我的女神	2 1
011-14101010(零 壹)	2 1	105-9我的女神	2 1
011-15101010(零 壹)	2 1	105-10我的女神	2 1
011-16101010(零 壹)	2 1	105-11我的女神	2 1
011-17101010(零 壹)	2 1	105-12我的女神	2 1
011-18101010(零 壹)	2 1	105-13我的女神	2 1
011-19101010(零 壹)	2 1	105-14我的女神	2 1
011-20101010(零 壹)	2 1	105-15我的女神	2 1
011-21101010(零 壹)	2 1	105-16我的女神	2 1
011-22101010(零 壹)	2 1	105-17我的女神	2 1
011-23101010(零 壹)	2 1	105-18我的女神	2 1
011-24101010(零 壹)	2 1	105-19我的女神	2 1
011-25101010(零 壹)	2 1	105-20我的女神	2 1
011-26101010(零 壹)	2 1	105-21我的女神	2 1
011-27101010(零 壹)	2 1	105-22我的女神	2 1
011-28101010(零 壹)	2 1	105-23我的女神	2 1
011-29101010(零 壹)	2 1	105-24我的女神	2 1
011-30101010(零 壹)	2 1	105-25我的女神	2 1
011-31101010(零 壹)	2 1	105-26我的女神	2 1
011-32101010(零 壹)	2 1	105-27我的女神	2 1
011-33101010(零 壹)	2 1	105-28我的女神	2 1
011-34101010(零 壹)	2 1	105-29我的女神	2 1
011-35101010(零 壹)	2 1	105-30我的女神	2 1
011-36101010(零 壹)	2 1	105-31我的女神	2 1
011-37101010(零 壹)	2 1	105-32我的女神	2 1
011-38101010(零 壹)	2 1	105-33我的女神	2 1
011-39101010(零 壹)	2 1	105-34我的女神	2 1
011-40101010(零 壹)	2 1	105-35我的女神	2 1
011-41101010(零 壹)	2 1	105-36我的女神	2 1
011-42101010(零 壹)	2 1	105-37我的女神	2 1
011-43101010(零 壹)	2 1	105-38我的女神	2 1
011-44101010(零 壹)	2 1	105-39我的女神	2 1
011-45101010(零 壹)	2 1	105-40我的女神	2 1
011-46101010(零 壹)	2 1	105-41我的女神	2 1
011-47101010(零 壹)	2 1	105-42我的女神	2 1
011-48101010(零 壹)	2 1	105-43我的女神	2 1
011-49101010(零 壹)	2 1	105-44我的女神	2 1
011-50101010(零 壹)	2 1	105-45我的女神	2 1
011-51101010(零 壹)	2 1	105-46我的女神	2 1
011-52101010(零 壹)	2 1	105-47我的女神	2 1
011-53101010(零 壹)	2 1	105-48我的女神	2 1
011-54101010(零 壹)	2 1	105-49我的女神	2 1
011-55101010(零 壹)	2 1	105-50我的女神	2 1
011-56101010(零 壹)	2 1	105-51我的女神	2 1
011-57101010(零 壹)	2 1	105-52我的女神	2 1
011-58101010(零 壹)	2 1	105-53我的女神	2 1
011-59101010(零 壹)	2 1	105-54我的女神	2 1
011-60101010(零 壹)	2 1	105-55我的女神	2 1
011-61101010(零 壹)	2 1	105-56我的女神	2 1
011-62101010(零 壹)	2 1	105-57我的女神	2 1
011-63101010(零 壹)	2 1	105-58我的女神	2 1
011-64101010(零 壹)	2 1	105-59我的女神	2 1
011-65101010(零 壹)	2 1	105-60我的女神	2 1
011-66101010(零 壹)	2 1	105-61我的女神	2 1
011-67101010(零 壹)	2 1	105-62我的女神	2 1
011-68101010(零 壹)	2 1	105-63我的女神	2 1
011-69101010(零 壹)	2 1	105-64我的女神	2 1
011-70101010(零 壹)	2 1	105-65我的女神	2 1
011-71101010(零 壹)	2 1	105-66我的女神	2 1
011-72101010(零 壹)	2 1	105-67我的女神	2 1
011-73101010(零 壹)	2 1	105-68我的女神	2 1
011-74101010(零 壹)	2 1	105-69我的女神	2 1
011-75101010(零 壹)	2 1	105-70我的女神	2 1
011-76101010(零 壹)	2 1	105-71我的女神	2 1
011-77101010(零 壹)	2 1	105-72我的女神	2 1
011-78101010(零 壹)	2 1	105-73我的女神	2 1
011-79101010(零 壹)	2 1	105-74我的女神	2 1
011-80101010(零 壹)	2 1	105-75我的女神	2 1
011-81101010(零 壹)	2 1	105-76我的女神	2 1
011-82101010(零 壹)	2 1	105-77我的女神	2 1
011-83101010(零 壹)	2 1	105-78我的女神	2 1
011-84101010(零 壹)	2 1	105-79我的女神	2 1
011-85101010(零 壹)	2 1	105-80我的女神	2 1
011-86101010(零 壹)	2 1	105-81我的女神	2 1
011-87101010(零 壹)	2 1	105-82我的女神	2 1
011-88101010(零 壹)	2 1	105-83我的女神	2 1
011-89101010(零 壹)	2 1	105-84我的女神	2 1
011-90101010(零 壹)	2 1	105-85我的女神	2 1
011-91101010(零 壹)	2 1	105-86我的女神	2 1
011-92101010(零 壹)	2 1	105-87我的女神	2 1
011-93101010(零 壹)	2 1	105-88我的女神	2 1
011-94101010(零 壹)	2 1	105-89我的女神	2 1
011-95101010(零 壹)	2 1	105-90我的女神	2 1

火星电玩

由火星电玩发起的火星联盟
致力打造电玩+动漫+网游
为您提供优质产品+服务

www.marsgame.com

最新流行塔罗牌
特价 20元(原定价5元) 每幅80张精美
卡片, 设计精美, 图案丰富, 内容
丰富, 是收藏、馈赠、娱乐、消遣
的佳品。梦幻塔罗牌, 图案精美, 内容
丰富, 是收藏、馈赠、娱乐、消遣
的佳品。梦幻塔罗牌, 图案精美, 内容
丰富, 是收藏、馈赠、娱乐、消遣
的佳品。

105

北京瑞明兴隆游戏服务中心

诚征各地加盟店批发、零售、维修、邮购

快到瑞明兴隆来

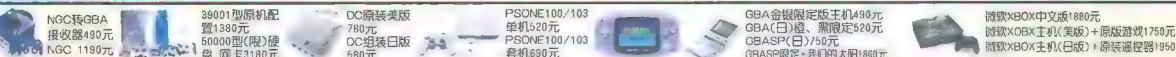
本公司以诚信为本，合理的价格、优质的服务和高品质的产品来面对全国各地的玩家。从本月开始在本店邮购商品全部为快件发货，保证您在7天内收到物品。所有货物全额保价。真正实现购物零风险！



本月掌机以旧换新GBA彩机+360元=GBA彩机
GBA彩机+190元=GBA彩机
GBA彩机+280元=GBA彩机
GBA彩机+450元=GBASP夜光彩机

本服务面向全国大量按市价60%-80%高价回收，代卖二手游戏机及原版游戏软件，也可以以旧换旧，以旧换新，出租各类游戏主机，高价回收贴牌PS2、Psonc、DC、GBA、GBC、GB、WSC、NGP及正版软件。
二手ps2套机1180元

本月特价：GBA+GBA卡带(任选)+GBA高效15小时充电器+七彩腰包+GBA专用耳机+GBA专用卡盒+GBA原装贴膜+GBA皮套+GBA高亮度灯690元(绝不事后补款，配件少一赔十)
本月二手GBA套机 390元 二手DC套机 450元 二手PS套机 380元 二手NGC套机 980元 二手GBC套机 280元 二手GB薄机套机 150元
PS2王国之心最终版 180元/PS2真三国无双2 180元/PS2超级忍 220元/PS2实况6 150元/PS2机战冲击版 180元/PS2GT3 150元/PS2猛将传 180元



PS2 30001 (30001)																									PS2 30002 (30002)																									PS2 30003 (30003)																									PS2 30004 (30004)																									PS2 30005 (30005)																									PS2 30006 (30006)																									PS2 30007 (30007)																									PS2 30008 (30008)																									PS2 30009 (30009)																									PS2 30010 (30010)																									PS2 30011 (30011)																									PS2 30012 (30012)																									PS2 30013 (30013)																									PS2 30014 (30014)																									PS2 30015 (30015)																									PS2 30016 (30016)																									PS2 30017 (30017)																									PS2 30018 (30018)																									PS2 30019 (30019)																									PS2 30020 (30020)																									PS2 30021 (30021)																									PS2 30022 (30022)																									PS2 30023 (30023)																									PS2 30024 (30024)																									PS2 30025 (30025)																									PS2 30026 (30026)																									PS2 30027 (30027)																									PS2 30028 (30028)																									PS2 30029 (30029)																									PS2 30030 (30030)																									PS2 30031 (30031)																									PS2 30032 (30032)																									PS2 30033 (30033)																									PS2 30034 (30034)																									PS2 30035 (30035)																									PS2 30036 (30036)																									PS2 30037 (30037)																									PS2 30038 (30038)																									PS2 30039 (30039)																									PS2 30040 (30040)																									PS2 30041 (30041)																									PS2 30042 (30042)																									PS2 30043 (30043)																									PS2 30044 (30044)																									PS2 30045 (30045)																									PS2 30046 (30046)																									PS2 30047 (30047)																									PS2 30048 (30048)																									PS2 30049 (30049)																									PS2 30050 (30050)																									PS2 30051 (30051)																									PS2 30052 (30052)																									PS2 30053 (30053)																									PS2 30054 (30054)																									PS2 30055 (30055)																									PS2 30056 (30056)																									PS2 30057 (30057)																									PS2 30058 (30058)																									PS2 30059 (30059)																									PS2 30060 (30060)																									PS2 30061 (30061)																									PS2 30062 (30062)																									PS2 30063 (30063)																									PS2 30064 (30064)																									PS2 30065 (30065)																									PS2 30066 (30066)																									PS2 30067 (30067)																									PS2 30068 (30068)																									PS2 30069 (30069)																									PS2 30070 (30070)																									PS2 30071 (30071)																									PS2 30072 (30072)																									PS2 30073 (30073)																									PS2 30074 (30074)																									PS2 30075 (30075)																									PS2 30076 (30076)																									PS2 30077 (30077)																									PS2 30078 (30078)																									PS2 30079 (30079)																									PS2 30080 (30080)																									PS2 30081 (30081)																									PS2 30082 (30082)																									PS2 30083 (30083)																									PS2 30084 (30084)																									PS2 30085 (30085)																									PS2 30086 (30086)																									PS2 30087 (30087)																									PS2 30088 (30088)																									PS2 30089 (30089)																									PS2 30090 (30090)																									PS2 30091 (30091)																									PS2 30092 (30092)																									PS2 30093 (30093)																									PS2 30094 (30094)																									PS2 30095 (30095)																									PS2 30096 (30096)																									PS2 30097 (30097)																									PS2 30098 (30098)																									PS2 30099 (30099)																									PS2 30100 (30100)																									PS2 30101 (30101)																									PS2 30102 (30102)																									PS2 30103 (30103)																									PS2 30104 (30104)																									PS2 30105 (30105)																									PS2 30106 (30106)																									PS2 30107 (30107)																									PS2 30108 (30108)																									PS2 30109 (30109)																									PS2 30110 (30110)																									PS2 30111 (30111)																									PS2 30112 (30112)																									PS2 30113 (30113)																									PS2 30114 (30114)																									PS2 30115 (30115)																									PS2 30116 (30116)																									PS2 30117 (30117)																									PS2 30118 (30118)																									PS2 30119 (30119)																									PS2 30120 (30120)																									PS2 30121 (30121)																									PS2 30122 (30122)																									PS2 30123 (30123)																									PS2 30124 (30124)																									PS2 30125 (30125)																									PS2 30126 (30126)																									PS2 30127 (30127)																									PS2 30128 (30128)																									PS2 30129 (30129)																									PS2 30130 (30130)																									PS2 30131 (30131)																									PS2 30132 (30132)																									PS2 30133 (30133)																									PS2 30134 (30134)																									PS2 30135 (30135)																									PS2 30136 (30136)																									PS2 30137 (30137)																									PS2 30138 (30138)																									PS2 30139 (30139)																									PS2 30140 (30140)																									PS2 30141 (30141)																									PS2 30142 (30142)																									PS2 30143 (30143)																									PS2 30144 (30144)																									PS2 30145 (30145)																									PS2 30146 (30146)																									PS2 30147 (30147)																									PS2 30148 (30148)																									PS2 30149 (30149)																									PS2 30150 (30150)																									PS2 30151 (30151)																									PS2 30152 (30152)																									PS2 30153 (30153)																									PS2 30154 (30154)																									PS2 30155 (30155)																									PS2 30156 (30156)																									PS2 30157 (30157)																									PS2 30158 (30158)																									PS2 30159 (30159)																									PS2 30160 (30160)																									PS2 30161 (30161)																									PS2 30162 (30162)																									PS2 30163 (30163)																									PS2 30164 (30164)																									PS2 30165 (30165)																									PS2 30166 (30166)																									PS2 30167 (30167)																									PS2 30168 (30168)																									PS2 30169 (30169)																									PS2 30170 (30170)																									PS2 30171 (30171)																									PS2 30172 (30172)																									PS2 30173 (30173)																									PS2 30174 (30174)																									PS2 30175 (30175)																									PS2 30176 (30176)																									PS2 30177 (30177)																									PS2 30178 (30178)																									PS2 30179 (30179)																									PS2 30180 (30180)																									PS2 30181 (30181)																									PS2 30182 (30182)																									PS2 30183 (30183)																									PS2 30184 (30184)																									PS2 30185 (30185)																									PS2 30186 (30186)																									PS2 30187 (30187)																									PS2 30188 (30188)																									PS2 30189 (30189)																									PS2 30190 (30190)																									PS2 30191 (30191)																									PS2 30192 (30192)																									PS2 30193 (30193)																									PS2 30194 (30194)																									PS2 30195 (30195)																									PS2 30196 (30196)																									PS2 30197 (30197)																									PS2 30198 (30198)																									PS2 30199 (30199)																									PS2 30200 (30200)																									PS2 30201 (30201)																									PS2 30202 (30202)																									PS2 30203 (30203)																									PS2 30204 (30204)																									PS2 30205 (30205)																									PS2 30206 (30206)																									PS2 30207 (30207)																									PS2 30208 (30208)																									PS2 30209 (30209)																									PS2 30210 (30210)																									PS2 30211 (30211)																									PS2 30212 (30212)																									PS2 30213 (30213)																									PS2 30214 (30214)																									PS2 30215 (30215)																									PS2 30216 (30216)																									PS2 30217 (30217)																									PS2 30218 (30218)																									PS2 30219 (30219)																									PS2 30220 (30220)																									PS2 30221 (30221)																									PS2 30222 (30222)																									PS2 30223 (30223)																									PS2 30224 (30224)																									PS2 30225 (30225)																									PS2 30226 (30226)																									PS2 30227 (30227)																									PS2 30228 (30228)																									PS2 30229 (30229)																									PS2 30230 (30230)																									PS2 30231 (30231)																									PS2 30232 (30232)																									PS2 30233 (30233)																									PS2 30234 (30234)																									PS2 30235 (30235)																									PS2 30236 (30236)																									PS2 30237 (30237)																									PS2 30238 (30238)																									PS2 30239 (30239)																									PS2 30240 (30240)																									PS2 30241 (30241)																									PS2 30242 (30242)																									PS2 30243 (30243)																									PS2 30244 (30244)																									PS2 30245 (30245)																									PS2 30246 (30246)																									PS2 30247 (30247)																									PS2 30248 (30248)																									PS2 30249 (30249)																									PS2 30250 (30250)																									PS2 30251 (30251)																									PS2 30252 (30252)																									PS2 30253 (30253)																									PS2 30254 (30254)																									PS2 30255 (30255)																									PS2 30256 (30256)																									PS2 30257 (30257)																									PS2 30258 (30258)																									PS2 30259 (30259)																									PS2 30260 (30260)																									PS2 30261 (30261)																									PS2 30262 (30262)																									PS2 30263 (30263)																									PS2 30264 (30264)																									PS2 30265 (30265)																									PS2 30266 (30266)																									PS2 30267 (30267)																									PS2 30268 (30268)																									PS2 30269 (30269)																									PS2 30270 (30270)																									PS2 30271 (30271)																									PS2 30272 (30272)																									PS2 30273 (30273)																									PS2 30274 (30274)																									PS2 30275 (30275)																									PS2 30276 (30276)																									PS2 30277 (30277)																									PS2 30278 (30278)																									PS2 30279 (30279)																									PS2 30280 (30280)																									PS2 30281 (30281)																									PS2 30282 (30282)																									PS2 30283 (30283)																									PS2 30284 (30284)																									PS2 30285 (30285)																									PS2 30286 (30286)																									PS2 30287 (30287)																									PS2 30288 (30288)																									PS2 30289 (30289)																									PS2 30290 (30290)																									PS2 30291 (30291)																									PS2 30292 (30292)																									PS2 30293 (30293)																									PS2 30294 (30294)																									PS2 30295 (30295)																									PS2 30296 (30296)																									PS2 30297 (30297)																									PS2 30298 (30298)																									PS2 30299 (30299)																									PS2 30300 (30300)																									PS2 30301 (30301)																									PS2 30302 (30302)																									PS2 30303 (30303)																									PS2 30304 (30304)																									PS2 30305 (30305)																									PS2 30306 (30306)																									PS2 30307 (30307)																									PS2 30308 (30308)																									PS2 30309 (30309)																									PS2 30310 (30310)																									PS2 30311 (30311)																									PS2 30312 (30312)																									PS2 30313 (30313)																									PS2 30314 (30314)																									PS2 30315 (30315)																									PS2 30316 (30316)																									PS2 30317 (30317)																									PS2 30318 (30318)																									PS2 30319 (30319)																									PS2 30320 (30320)																									PS2 30321 (30321)																									PS2 30322 (30322)																									PS2 30323 (30323)																									PS2 30324 (30324)																									PS2 30325 (30325)																									PS2 30326 (30326)																									PS2 30327 (30327)																									PS2 30328 (30328)																									PS2 30329 (30329)																									PS2 30330 (30330)																									PS2 30331 (30331)																									PS2 30332 (30332)																									PS2 30333 (30333)																									PS2 30334 (30334)																									PS2 30335 (30335)																									PS2 30336 (30336)																									PS2 30337 (30337)																									PS2 30338 (30338)																									PS2 30339 (30339)																									PS2 30340 (30340)																									PS2 30341 (30341)																									PS2 30342 (30342)																									PS2 30343 (30343)																									PS2 30344 (30344)																									PS2 30345 (30345)																									PS2 30346 (30346)																									PS2 30347 (30347)																									PS2 30348 (30348)																									PS2 30349 (30349)																									PS2 30350 (30350)																									PS2 30351 (30351)																									PS2 30352 (30352)																									PS2 30353 (30353)																									PS2 30354 (30354)																									PS2 30355 (30355)																									PS2 30356 (30356)																									PS2 30357 (30357)																									PS2 30358 (30358)																									PS2 30359 (30359)																									PS2 30360 (30360)																									PS2 30361 (30361)																									PS2 30362 (30362)																									PS2 30363 (30363)																									PS2 30364 (30364)																									PS2 30365 (30365)																									PS2 30366 (30366)																									PS2 30367 (30367)																									PS2 30368 (30368)																									PS2 30369 (30369)																									PS2 30370 (30370)																									PS2 30371 (30371)																									PS2 30372 (30372)																									PS2 30373 (30373)																									PS2 30374 (30374)																									PS2 30375 (30375)																									PS2 30376 (30376)																									PS2 30377 (30377)																									PS2 30378 (30378)																									PS2 30379 (30379)																									PS2 30380 (30380)																									PS2 30381 (30381)																									PS2 30382 (30382)																									PS2 30383 (30383)																									PS2 30384 (30384)																									PS2 30385 (30385)																									PS2 30386 (30386)																									PS2 30387 (30387)																									PS2 30388 (30388)																									PS2 30389 (30389)																									PS2 30390 (30390)																									PS2 30391 (30391)																									PS2 30392 (30392)																									PS2 30393 (30393)																									PS2 30394 (30394)																									PS2 30395 (30395)																									PS2 30396 (30396)																									PS2 30397 (30397)																									PS2 30398 (30398)																									PS2 30399 (30399)																									PS2 30400 (30400)																									PS2 30401 (30401)																									PS2 30402 (30402)																									PS2 30403 (30403)																									PS2 30404 (30404)																									PS2 30405 (30405)																									PS2 30406 (30406)																									PS2 30407 (30407)																									PS2 30408 (30408)																									PS2 30409 (30409)																									PS2 30410 (30410)																									PS2 30411 (30411)																									PS2 30412 (30412)																									PS2 30413 (30413)																									PS2 30414 (30414)																									PS2 30415 (30415)																									PS2 30416 (30416)																									PS2 30417 (30417)																									PS2 30418 (30418)																									PS2 30419 (30419)																									PS2 30420 (30420)																									PS2 30421 (30421)																									PS2 30422 (30422)																									PS2 30423 (30423)																									PS2 30424 (30424)																									PS2 30425 (30425)																									PS2 30426 (30426)																									PS2 30427 (30427)																									PS2 30428 (30428)																									PS2 30429 (30429)																									PS2 30430 (30430)																									PS2 30431 (30431)																									PS2 30432 (30432)																									PS2 30433 (30433)																									PS2 30434 (30434)																									PS2 30435 (30435)																									PS2 30436 (30436)																									PS2 30437 (30437)																									PS2 30438 (30438)																									PS2 30439 (30439)																									PS2 30440 (30440)																									PS2 30441 (30441)																									PS2 30442 (30442)																									PS2 30443 (30443)																									PS2 30444 (30444)																									PS2 30445 (30445)																									PS2 30446 (30446)																									PS2 30447 (30447)																									PS2 30448 (30448)																									PS2 30449 (30449)																									PS2 30450 (30450)																									PS2 30451 (30451)																									PS2 30452 (30452)																									PS2 30453 (30453)																									PS2 30454 (30454)																									PS2 30455 (30455)																									PS2 30456 (30456)																									PS2 30457 (30457)																									PS2 30458 (30458)																									PS2 30459 (30459)																									PS2 30460 (30460)																									PS2 30461 (30461)																									PS2 30462 (30462)																									PS2 30463 (30463)																									PS2 30464 (30464)																									PS2 30465 (30465)																									PS2 30466 (30466)																									PS2 30467 (30467)																									PS2 30468 (30468)																									PS2 30469 (30469)																									PS2 30470 (30470)																									PS2 30471 (30471)																									PS2 30472 (30472)																									PS2 30473 (30473)																									PS2 30474 (30474)																									PS2 30475 (30475)																									PS2 30476 (30476)																									PS2 30477 (30477)																									PS2 30478 (30478)																									PS2 30479 (30479)																									PS2 30480 (30480)																									PS2 30481 (30481)																									PS2 30482 (30482)																									PS2 30483 (30483)																									PS2 30484 (30484)																									PS2 30485 (30485)																									PS2 30486 (30486)																									PS2 30487 (30487)																									PS2 30488 (30488)																									PS2 30489 (30489)																									PS2 30490 (30490)																									PS2 30491 (30491)																									PS2 30492 (30492)																									PS2 30493 (30493)																									PS2 30494 (30494)																									PS2 30495 (30495)																									PS2 30496 (30496)																									PS2 30497 (30497)																									PS2 30498 (30498)																									PS2 30499 (30499)																									PS2 30500 (30500)																									PS2 30501 (30501)																									PS2 30502 (30502)																									PS2 30503 (30503)																									PS2 30504 (30504)																									PS2 30505 (30505)																									PS2 30506 (30506)																									PS2 30507 (30507)																									PS2 30508 (30508)																									PS2 30509 (30509)																									PS2 30510 (30510)																									PS2 30511 (30511)																									PS2 30512 (30512)																									PS2 30513 (30513)																									PS2 30514 (30514)																									PS2 30515 (30515)																									PS2 30516 (30516)																									PS2 30517 (30517)																									PS2 30518 (30518)																									PS2 30519 (30519)																									PS2 30520 (30520)																									PS2 30521 (30521)																									PS2 30522 (30522)																									PS2 30523 (30523)																									PS2 30524 (30524)																									PS2 30525 (30525)																									PS2 30526 (30526)																									PS2 30527 (30527)																									PS2 30528 (30528)																									PS2 30529 (30529)																									PS2 30530 (30530)																									PS2 30531 (30531)																									PS2 30532 (30532)																									PS2 30533 (30533)																									PS2 30534 (30534)																									PS2 30535 (30535)																									PS2 30536 (30536)																									PS2 30537 (30537)																									PS2 30538 (30538)																																																	
-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	-------------------	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

北京腾腾游戏

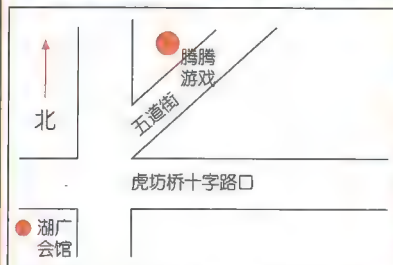
经营项目:

(8年老字号)

各类游戏主机、软件、配件、

并办理二手货回收及代卖。

腾腾游戏提醒您: 购买原装正品(全新)主机、配件, 可使您在游戏时发挥最佳效果, 是信心的保证。



乘车路线: 6路、102路、105路、14路、15路、25路、66路、50路、36路、特5路、虎坊桥站下车

地址: 北京宣武区虎坊桥五道街15号
邮编: 100050 电话: 010-63153732
联系人: 杨诺宾
E-mail: wrynb@yahoo.com.cn

天津海虹

邮购汇款地址: 天津市241邮政信箱 收款人: 杨子江 邮编: 300020 邮购热线: 022-27224060 门市地址: 天津市和平区兴安路134号 e-mail: yzjirpg@163.net

15元不论张数, 购满150元以上免邮费。如汇款单附言写不下请以电话、e-mail、传真或信件将内容告知。所有软件均系一手货。本店PS、SS、DC、PS2、XBOX经典软件及各类游戏配件卡带种类齐全, 价格优惠。欢迎免费索取节目单(注明所需何种目录, 自备信封和邮票)。

游戏音乐原声CD, 经典动画CD, 高保真音质, 8元/张。PS2软件特价6元/张

八成新超任+博士732M磁碟机	320元	邮费30元	240恶魔城新古典交响集2CD	368元	超时空曾记得爱
八成新PS套机	350元	邮费30元	241恶魔城80SS战斗乐曲集	207元	罗德里格斯原声集(3CD)
PS ONE101/103套机	570元	邮费20元	263恶魔城X混音集	216元	斗斗士英雄精选合集
美版DC套机	550元	邮费30元	301恶魔城白夜奇集	218元	高达0083
PS2 39001套机	1450元	邮费40元	382恶魔城月轮原声	219元	高达0083小队
X-BOX美版套机	1750元	邮费40元	120机器人大战F原声集	220元	高达20周年纪念
NGC日版	1230元	邮费30元	121机器人完结篇	221元	高达F91
GBA日版/GBA-SP日版	550/780元	邮费30元	122机器人大战交响曲3CD	226元	高达主战曲集(2CD)
E2-FLASH 128M/256M	440/850元	邮费10元	123机器人大战演唱会	323元	高达SEED歌曲集
PS原声 异度装甲	480元	邮费10元	312机器人大战MUSIC原声	227元	高达高达大全5CD
004太空战士4原声	310FF1+2原声(PS2版2CD)	152RPG经典交响之翼	313机器人大战交响曲	150元	高达高达3原声
005太空战士4原声2CD	041 FF战略版2CD	153RPG经典交响之翼	314机器人大战交响曲	303元	高达高达4原声2CD
006太空战士5原声2CD	161 史克威尔游戏原声集	085女神传说原声2CD	315机器人大战交响曲	251元	高达高达5原声
007太空战士5原声3CD	099最终幻想音乐个人大碟	086女神传说原声3CD	316机器人大战交响曲	303元	高达高达6原声
008太空战士6原声3CD	097最终幻想音乐个人大碟	087女神传说原声4CD	317机器人大战交响曲	251元	高达高达7原声(2CD)
009太空战士6原声4CD	058时空之旅原声3CD	088格兰兰速进原声2CD	318机器人大战交响曲	267元	高达高达8原声
010太空战士7原声4CD	059时空之旅原声4CD	089格兰兰速进原声3CD	319机器人大战交响曲	268元	高达高达9原声(4CD)
011太空战士7原声5CD	342穿越时空MIX混音	293格兰兰速进原声X混音	320机器人大战交响曲	269元	高达高达10原声
012太空战士8原声4CD	062圣剑传说3原声3CD	090合奏黄金原声	321机器人大战交响曲	272元	高达高达11原声
013太空战士8原声5CD	063圣剑传说3原声4CD	134格兰兰速进原声2CD	322机器人大战交响曲	275元	高达高达12原声
014太空战士8原声6CD	064圣剑传说3原声5CD	091最终幻想交响乐X	323机器人大战交响曲	284元	高达高达13原声
015太空战士8原声7CD	065圣剑传说3原声6CD	244最终幻想X混音	324机器人大战交响曲	294元	高达高达14原声
016太空战士8原声8CD	066圣剑传说3原声7CD	092格兰兰速进原声2CD	325机器人大战交响曲	320元	高达高达15原声
017太空战士8原声9CD	067圣剑传说3原声8CD	093Widmars原声2CD	326机器人大战交响曲	321元	高达高达16原声
018太空战士8原声10CD	068圣剑传说3原声9CD	300Widmars原声3CD	327机器人大战交响曲	322元	高达高达17原声
019太空战士8原声11CD	069圣剑传说3原声10CD	364Widmars vocal collection	328机器人大战交响曲	323元	高达高达18原声
020太空战士8原声12CD	070圣剑传说3原声11CD	087幻想交响诗2CD	329机器人大战交响曲	324元	高达高达19原声
021太空战士8原声13CD	071圣剑传说3原声12CD	091圣剑传说3原声2CD	330机器人大战交响曲	325元	高达高达20原声
022太空战士8原声14CD	072圣剑传说3原声13CD	273幻想交响诗2CD	331机器人大战交响曲	326元	高达高达21原声
023太空战士8原声15CD	073圣剑传说3原声14CD	092圣剑传说3原声2CD	332机器人大战交响曲	327元	高达高达22原声
024太空战士8原声16CD	074圣剑传说3原声15CD	274幻想交响诗2CD	333机器人大战交响曲	328元	高达高达23原声
025太空战士8原声17CD	075圣剑传说3原声16CD	100圣剑传说3原声2CD	334机器人大战交响曲	329元	高达高达24原声
026太空战士8原声18CD	076圣剑传说3原声17CD	130幻想交响诗2CD	335机器人大战交响曲	330元	高达高达25原声
027太空战士8原声19CD	077圣剑传说3原声18CD	101幻想交响诗2CD	336机器人大战交响曲	331元	高达高达26原声
028太空战士8原声20CD	078圣剑传说3原声19CD	102幻想交响诗2CD	337机器人大战交响曲	332元	高达高达27原声
029太空战士8原声21CD	079圣剑传说3原声20CD	103幻想交响诗2CD	338机器人大战交响曲	333元	高达高达28原声
030太空战士8原声22CD	080圣剑传说3原声21CD	104幻想交响诗2CD	339机器人大战交响曲	334元	高达高达29原声
031太空战士8原声23CD	081圣剑传说3原声22CD	105幻想交响诗2CD	340机器人大战交响曲	335元	高达高达30原声
032太空战士8原声24CD	082圣剑传说3原声23CD	106幻想交响诗2CD	341机器人大战交响曲	336元	高达高达31原声
033太空战士8原声25CD	083圣剑传说3原声24CD	107幻想交响诗2CD	342机器人大战交响曲	337元	高达高达32原声
034太空战士8原声26CD	084圣剑传说3原声25CD	108幻想交响诗2CD	343机器人大战交响曲	338元	高达高达33原声
035太空战士8原声27CD	085圣剑传说3原声26CD	109幻想交响诗2CD	344机器人大战交响曲	339元	高达高达34原声
036太空战士8原声28CD	086圣剑传说3原声27CD	110幻想交响诗2CD	345机器人大战交响曲	340元	高达高达35原声
037太空战士8原声29CD	087圣剑传说3原声28CD	111幻想交响诗2CD	346机器人大战交响曲	341元	高达高达36原声
038太空战士8原声30CD	088圣剑传说3原声29CD	112幻想交响诗2CD	347机器人大战交响曲	342元	高达高达37原声
039太空战士8原声31CD	089圣剑传说3原声30CD	113幻想交响诗2CD	348机器人大战交响曲	343元	高达高达38原声
040太空战士8原声32CD	090圣剑传说3原声31CD	114幻想交响诗2CD	349机器人大战交响曲	344元	高达高达39原声
041太空战士8原声33CD	091圣剑传说3原声32CD	115幻想交响诗2CD	350机器人大战交响曲	345元	高达高达40原声
042太空战士8原声34CD	092圣剑传说3原声33CD	116幻想交响诗2CD	351机器人大战交响曲	346元	高达高达41原声
043太空战士8原声35CD	093圣剑传说3原声34CD	117幻想交响诗2CD	352机器人大战交响曲	347元	高达高达42原声
044太空战士8原声36CD	094圣剑传说3原声35CD	118幻想交响诗2CD	353机器人大战交响曲	348元	高达高达43原声
045太空战士8原声37CD	095圣剑传说3原声36CD	119幻想交响诗2CD	354机器人大战交响曲	349元	高达高达44原声
046太空战士8原声38CD	096圣剑传说3原声37CD	120幻想交响诗2CD	355机器人大战交响曲	350元	高达高达45原声
047太空战士8原声39CD	097圣剑传说3原声38CD	121幻想交响诗2CD	356机器人大战交响曲	351元	高达高达46原声
048太空战士8原声40CD	098圣剑传说3原声39CD	122幻想交响诗2CD	357机器人大战交响曲	352元	高达高达47原声
049太空战士8原声41CD	099圣剑传说3原声40CD	123幻想交响诗2CD	358机器人大战交响曲	353元	高达高达48原声
050太空战士8原声42CD	100圣剑传说3原声41CD	124幻想交响诗2CD	359机器人大战交响曲	354元	高达高达49原声
051太空战士8原声43CD	101圣剑传说3原声42CD	125幻想交响诗2CD	360机器人大战交响曲	355元	高达高达50原声
052太空战士8原声44CD	102圣剑传说3原声43CD	126幻想交响诗2CD	361机器人大战交响曲	356元	高达高达51原声
053太空战士8原声45CD	103圣剑传说3原声44CD	127幻想交响诗2CD	362机器人大战交响曲	357元	高达高达52原声
054太空战士8原声46CD	104圣剑传说3原声45CD	128幻想交响诗2CD	363机器人大战交响曲	358元	高达高达53原声
055太空战士8原声47CD	105圣剑传说3原声46CD	129幻想交响诗2CD	364机器人大战交响曲	359元	高达高达54原声
056太空战士8原声48CD	106圣剑传说3原声47CD	130幻想交响诗2CD	365机器人大战交响曲	360元	高达高达55原声
057太空战士8原声49CD	107圣剑传说3原声48CD	131幻想交响诗2CD	366机器人大战交响曲	361元	高达高达56原声
058太空战士8原声50CD	108圣剑传说3原声49CD	132幻想交响诗2CD	367机器人大战交响曲	362元	高达高达57原声
059太空战士8原声51CD	109圣剑传说3原声50CD	133幻想交响诗2CD	368机器人大战交响曲	363元	高达高达58原声
060太空战士8原声52CD	110圣剑传说3原声51CD	134幻想交响诗2CD	369机器人大战交响曲	364元	高达高达59原声
061太空战士8原声53CD	111圣剑传说3原声52CD	135幻想交响诗2CD	370机器人大战交响曲	365元	高达高达60原声
062太空战士8原声54CD	112圣剑传说3原声53CD	136幻想交响诗2CD	371机器人大战交响曲	366元	高达高达61原声
063太空战士8原声55CD	113圣剑传说3原声54CD	137幻想交响诗2CD	372机器人大战交响曲	367元	高达高达62原声
064太空战士8原声56CD	114圣剑传说3原声55CD	138幻想交响诗2CD	373机器人大战交响曲	368元	高达高达63原声
065太空战士8原声57CD	115圣剑传说3原声56CD	139幻想交响诗2CD	374机器人大战交响曲	369元	高达高达64原声
066太空战士8原声58CD	116圣剑传说3原声57CD	140幻想交响诗2CD	375机器人大战交响曲	370元	高达高达65原声
067太空战士8原声59CD	117圣剑传说3原声58CD	141幻想交响诗2CD	376机器人大战交响曲	371元	高达高达66原声
068太空战士8原声60CD	118圣剑传说3原声59CD	142幻想交响诗2CD	377机器人大战交响曲	372元	高达高达67原声
069太空战士8原声61CD	119圣剑传说3原声60CD	143幻想交响诗2CD	378机器人大战交响曲	373元	高达高达68原声
070太空战士8原声62CD	120圣剑传说3原声61CD	144幻想交响诗2CD	379机器人大战交响曲	374元	高达高达69原声
071太空战士8原声63CD	121圣剑传说3原声62CD	145幻想交响诗2CD	380机器人大战交响曲	375元	高达高达70原声
072太空战士8原声64CD	122圣剑传说3原声63CD	146幻想交响诗2CD	381机器人大战交响曲	376元	高达高达71原声
073太空战士8原声65CD	123圣剑传说3原声64CD	147幻想交响诗2CD	382机器人大战交响曲	377元	高达高达72原声
074太空战士8原声66CD	124圣剑传说3原声65CD	148幻想交响诗2CD	383机器人大战交响曲	378元	高达高达73原声
075太空战士8原声67CD	125圣剑传说3原声66CD	149幻想交响诗2CD	384机器人大战交响曲	379元	高达高达74原声
076太空战士8原声68CD	126圣剑传说3原声67CD	150幻想交响诗2CD	385机器人大战交响曲	380元	高达高达75原声
077太空战士8原声69CD	127圣剑传说3原声68CD	151幻想交响诗2CD	386机器人大战交响曲	381元	高达高达76原声
078太空战士8原声70CD	128圣剑传说3原声69CD	152幻想交响诗2CD	387机器人大战交响曲	382元	高达高达77原声
079太空战士8原声71CD	129圣剑传说3原声70CD	153幻想交响诗2CD	388机器人大战交响曲	383元	高达高达78原声
080太空战士8原声72CD	130圣剑传说3原声71CD	154幻想交响诗2CD	389机器人大战交响曲	384元	高达高达79原声
081太空战士8原声73CD	131圣剑传说3原声72CD	155幻想交响诗2CD	390机器人大战交响曲	385元	高达高达80原声
082太空战士8原声74CD	132圣剑传说3原声73CD	156幻想交响诗2CD	391机器人大战交响曲	386元	高达高达81原声
083太空战士8原声75CD	133圣剑传说3原声74CD	157幻想交响诗2CD	392机器人大战交响曲	387元	高达高达82原声
084太空战士8原声76CD	134圣剑传说3原声75CD	158幻想交响诗2CD	393机器人大战交响曲	388元	高达高达83原声
085太空战士8原声77CD	135圣剑传说3原声76CD	159幻想交响诗2CD	394机器人大战交响曲	389元	高达高达84原声
086太空战士8原声78CD	136圣剑传说3原声77CD	160幻想交响诗2CD	395机器人大战交响曲	390元	高达高达85原声
087太空战士8原声79CD	137圣剑传说3原声78CD	161幻想交响诗2CD	396机器人大战交响曲	391元	高达高达86原声
088太空战士8原声80CD	138圣剑传说3原声79CD	162幻想交响诗2CD	397机器人大战交响曲	392元	高达高达87原声
089太空战士8原声81CD	139圣剑传说3原声80CD	163幻想交响诗2CD	398机器人大战交响曲	393元	高达高达88原声
090太空战士8原声82CD	140圣剑传说3原声81CD	164幻想交响诗2CD	399机器人大战交响曲	394元	高达高达89原声
091太空战士8原声83CD	141圣剑传说3原声82CD	165幻想交响诗2CD	400机器人大战交响曲	395元	高达高达90原声
092太空战士8原声84CD	142圣剑传说3原声83CD	166幻想交响诗2CD	401机器人大战交响曲	396元	高达高达91原声
093太空战士8原声85CD	143圣剑传说3原声84CD	167幻想交响诗2CD	402机器人大战交响曲	397元	高达高达92原声
094太空战士8原声86CD	144圣剑传说3原声85CD	168幻想交响诗2CD	403机器人大战交响曲	398元	高达高达93原声
095太空战士8原声87CD	145圣剑传说3原声86CD	169幻想交响诗2CD	404机器人大战交响曲	399元	高达高达94原声
096太空战士8原声88CD	146圣剑传说3原声87CD	170幻想交响诗2CD	405机器人大战交响曲	400元	高达高达95原声
097太空战士8原声89CD	147圣剑传说3原声88CD	171幻想交响诗2CD	406机器人大战交响曲	401元	高达高达96原声
098太空战士8原声90CD	148圣剑传说3原声89CD	172幻想交响诗2CD	407机器人大战交响曲	402元	高达高达97原声
099太空战士8原声91CD	149圣剑传说3原声90CD	173幻想交响诗2CD	408机器人大战交响曲	403元	高达高达98原声
100太空战士8原声92CD	150圣剑传说3原声91CD	174幻想交响诗2CD	409机器人大战交响曲	404元	高达高达99原声
101太空战士8原声93CD	151圣剑传说3原声92CD	175幻想交响诗2CD	410机器人大战交响曲	405元	高达高达100原声
102太空战士8原声94CD	152圣剑传说3原声93CD	176幻想交响诗2CD	411机器人大战交响曲	406元	高达高达101原声
103太空战士8原声95CD	153圣剑传说3原声94CD	177幻想交响诗2CD	412机器人大战交响曲	407元	高达高达102原声
104太空战士8原声96CD	154圣剑传说3原声95CD	178幻想交响诗2CD	413机器人大战交响曲	408元	高达高达103原声
105太空战士8原声97CD	155圣剑传说3原声96CD	179幻想交响诗2CD	414机器人大战交响曲	409元	高达高达104原声
106太空战士8原声98CD	156圣剑传说3原声97CD	180幻想交响诗2CD	415机器人大战交响曲	410元	高达高达105原声
107太空战士8原声99CD	157圣剑传说3原声98CD	181幻想交响诗2CD	416机器人大战交响曲	411元	高达高达106原声
108太空战士8原声100CD	158圣剑传说3原声99CD	182幻想交响诗2CD	417机器人大战交响曲	412元	高达高达107原声
109太空战士8原声101CD	159圣剑传说3原声100CD	183幻想交响诗2CD	418机器人大战交响曲	413元	高达高达108原声
110太空战士8原声102CD	160圣剑传说3原声101CD	184幻想交响诗2CD	419机器人大战交响曲	414元	高达高达109原声
111太空战士8原声103CD	161圣剑传说3原声102CD	185幻想交响诗2CD	420机器人大战交响曲	415元	高达高达110原声
112太空战士8原声104CD	162圣剑传说3原声103CD	186幻想交响诗2CD	421机器人大战交响曲	416元	高达高达111原声
113太空战士8原声105CD	163圣剑传说3原声104CD	187幻想交响诗2CD	422机器人大战交响曲	417元	高达高达112原声
114太空战士8原声106CD	164圣剑传说3原声105CD	188幻想交响诗2CD	423机器人大战交响曲	418元	高达高达113原声
115太空战士8原声107CD	165圣剑传说3原声106CD	189幻想交响诗2CD	424机器人大战交响曲	419元	高达高达114原声
116太空战士8原声108CD	166圣剑传说3原声107CD	190幻想交响诗2CD	425机器人大战交响曲	420元	高达高达115原声
117太空战士8原声109CD	167圣剑传说3原声108CD	191幻想交响诗2CD	426机器人大战交响曲	421元	高达高达116原声
118太空战士8原声110CD	168圣剑传说3原声109CD	192幻想交响诗2CD	427机器人大战交响曲	422元	高达高达117原声
119太空战士8原声111CD	169圣剑传说3原声110CD	193幻想交响诗2CD	428机器人大战交响曲	423元	高达高达118原声
120太空战士8原声112CD	170圣剑传说3原声111CD	194幻想交响诗2CD	429机器人大战交响曲	424元	高达高达119原声
121太空战士8原声113CD	171圣剑传说3原声112CD	195幻想交响诗2CD	430机器人大战交响曲	425元	高达高达120原声
122太空战士8原声114CD	172圣剑传说3原声113CD	196幻想交响诗2CD	431机器人大战交响曲	426元	高达高达121原声
123太空战士8原声115CD	173圣剑传说3原声114CD	197幻想交响诗2CD	432机器人大战交响曲	427元	高达高达122原声
124太空战士8原声116CD	174圣剑传说3原声115CD	198幻想交响诗2CD	433机器人大战交响曲	428元	高达高达123原声
125太空战士8原声117CD	175圣剑传说3原声116CD	199幻想交响诗2CD	434机器人大战交响曲	429元	高达高达124原声
126太空战士8原声118CD	176圣剑传说3原声117CD	200幻想交响诗2CD	435机器人大战交响曲	430元	高达高达125原声
127太空战士8原声119CD	177圣剑传说3原声118CD	201幻想交响诗2CD	436机器人大战交响曲	431元	高达高达126原声
128		202幻想交响诗2CD	437机器人大战交响曲	432元	高达高达127原声
129		203幻想交响诗2CD	438机器人大战交响曲	433元	高达高达128原声
130		204幻想交响诗2CD	439机器人大战交响曲	434元	高达高达129原声
131		205幻想交响诗2CD	440机器人大战交响曲	435元	高达高达130原声
132		206幻想交响诗2CD	441机器人大战交响曲	436元	高达高达131原声
133		207幻想交响诗2CD	442机器人大战交响曲	437元	高达高达132原声
134		208幻想交响诗2CD	443机器人大战交响曲	438元	高达高达133原声
135		209幻想交响诗2CD	444机器人大战交响曲	439元	高达高达134原声
136		210幻想交响诗2CD	445机器人大战交响曲	440元	高达高达135原声
137		211幻想交响诗2CD	446机器人大战交响曲	441元	高达高达136原声
138		212幻想交响诗2CD	447机器人大战交响曲	442元	高达高达137原声
139		213幻想交响诗2CD	448机器人大战交响曲	443元	高达高达138原声
140		214幻想交响诗2CD	449机器人大战交响曲	444元	高达高达139原声
141		215幻想交响诗2CD	450机器人大战交响曲	445元	高达高达140原声
142		216幻想交响诗2CD	451机器人大战交响曲	446元	高达高达141原声
143		217幻想交响诗2CD	452机器人大战交响曲	447元	高达高达142原声
144		218幻想交响诗2CD	453机器人大战交响曲	448元	高达高达143原声
145		219幻想交响诗2CD	454机器人大战交响曲	449元	高达高达144原声
146		220幻想交响诗2CD	455机器人大战交响曲	450元	高达高达145原声
147		221幻想交响诗2CD	456机器人大战交响曲	451元	高达高达146原声
148		222幻想交响诗2CD	457机器人大战交响曲	452元	高达高达

游戏批评

2003.08

惨败！大陆版无尽任务

业界批评 中国网游的法律空白

独立调查

挣扎在风尖浪口的网吧
被鄙视的中国网游玩家
中国网络游戏营收浅析

任天堂二十周年纪念杂文集
曾经的与未来的

游戏批评

第19辑 定价：6.50元
9月下旬发售

特稿：惨败！大陆版无尽任务

游戏批评独立开展的从育碧中国到网吧业主及玩家的第一手调查，剖析这个世界第一网游在中国败走麦城的主要原因，反思中国游戏代理商的错误理念；

批评四人组：中国网游的法律空白

盗窃账号？盗窃武器？网上权益谁来保护？网游停转？服务中止？玩家利益有否依据？业界、媒体、玩家及法律界代表共同探讨网游法律空白。

批评独立调查：挣扎在风尖浪口的网吧

中国网吧生存情况的实录

被鄙视的中国网游玩家

你是否记得有多少次被伤心地踢出？

中国网游营收浅析

收多少？付多少？赚多少？玩家厂家两本帐

任天堂二十周年纪念杂文

曾经的与未来的

《游戏批评》第18辑定价：6.5元

特稿：中国游戏人的生存状况调查

美国、欧洲、日本、中国游戏人谈游戏人

■评论：世嘉街机历史（连载）

游戏医学：生化危机的另一面

《钟楼3》的导演风格

《游戏批评》第11辑定价：6.5元

特稿：FF10好坏优劣赞骂

网络游戏：维谷中的思考

■评论：机战系列制作人访谈

CAPCOM的智慧与创造力

游戏的围剿与反围剿

《游戏批评》第17辑定价：6.5元

特稿：XBOX死里逃生或粉身碎骨

■评论：游戏作家宫本茂

十大疯狂驾驶

游戏电影叙事结构

游戏历史

《游戏批评》第10辑定价：6.5元

特稿：世嘉帝国：《混乱国度》

■评论：樱大战制作探秘

中国历史与日本漫画

元气：从来就是这样酷

探讨马里奥世界

《游戏批评》第16辑定价：6.5元

特稿：游戏历史20年

游戏开发外包公司的时代

■评论：想了解叶伟什么？

十大街头暴力游戏

动漫和游戏翻译的职业

《游戏批评》第9辑定价：6.5元

特稿：掌机：任天堂帝国的后花园

震撼人心的武士游戏

■评论：日本风格HUDSON

游戏不能承受之轻

游戏分级制度

《游戏批评》第15辑定价：6.5元

特集：小不正经之奇文共赏（电软）编辑组

●电刑室手记

●游戏的趣味

●编辑部的故事（漫画版）

●沉浸在游戏中的创造力

●闯关族的家

《游戏批评》第8辑定价：6.5元

特稿：惊悚游戏的恐怖效果和心理压力

■评论：TECMO你的柔情我永远不懂

世嘉风格和它的悲剧

KOF的音乐

《游戏批评》第12辑定价：6.5元

特稿：寂静岭2（小说）

源自心灵深处的恐怖

■评论：游戏电影漫谈

游戏活在日本的现实写真

游戏的理由

《游戏批评》第7辑定价：6.5元

特稿：我是恐龙我怕谁——三大主机厂商评述

毁誉参半的恋爱游戏

■评论：玩具帝国万位

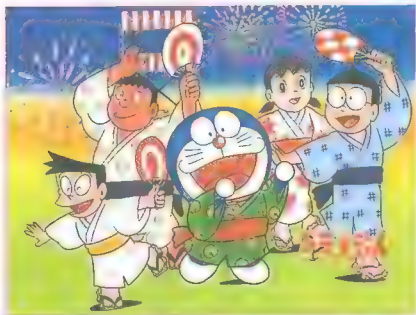
爽快—洛克人

游戏到底给了我们什么



大师的足迹

——怀念藤子·F·不二雄老师



“假如”电话亭、默书面包、时光机、竹蜻蜓……相信有眼读者儿时都很想有一个“机器猫”陪伴在身边吧？那连四维空间的口袋曾经让不少孩子动过歪的或不怎么歪的念头呢。当年那本人民美术出版社的《机器猫》曾风靡一时（现在改名叫“哆啦A梦”了），之后《怪物太郎》和《太空/43》等署名藤子不二雄的作品相继出现在市面上，着实令我们在《圣斗士星矢》袭来前好好感受了一下日本漫画。

众所周知，“藤子不二雄”是两位漫画家搭档的合称，其中一位是藤本弘，也就是藤子·F·不二雄，另一位是安孙子素雄，后来的藤子·不二雄·A。不幸的是，藤本弘老师已于1996年9月23日病逝，也宣告着“藤子不二雄”这个笔名就此不复存在，的确令人遗憾，在此就为大家介绍下这位笔名藤子·F·不二雄的大师，也算是对我们那个已逝的金色童年的缅怀吧！

Part1. 萌芽

藤本弘，1933年12月1日出生于富山县高冈市，就读于学校高冈市立定家小学五年级时，班上来了一个转学生，老师将他的座位安排在藤本弘旁边。老师、同学们绝不会料到，这两个貌不惊人小学生，日后会对日本，甚至中国台湾、香港、中国等亚洲各国的小孩们，产生多大的影响。这个转学生比藤本弘小三个月，名字叫做安孙子素雄。这两个人都是百分之百的漫画迷，课本、笔记簿里面，画满了密密麻麻的漫画角色，两个少年，开始步上了漫画之路。

1947年，14岁的藤本弘就读国中二年级，看到了一部令他毕生难忘的作品。“第一格，一辆汽车从画面右方向左飞驰；第二格，汽车从画面前方方向内转进；第三格，汽车向读者的正面冲过来！这种电影般的演出手法，对我们造成了极大的冲击”。藤本弘回忆，当初看到手冢治虫第一部长篇故事漫画《新宝岛》时，全新的视觉感受让他如遭电击，他们花了一整个月的时间模仿手冢治虫的画，从此成为手冢的崇拜者。

手冢治虫的作品对藤本弘影响极大，他说：“当时，一般人都把漫画单纯地当作‘好笑的东西’来看，但是手冢先生的作品不同，里面有战栗、有眼泪、有非常深奥的东西。手冢的作品非常具有电影的趣味，虽然大部分的电影都不是为小孩制作的，他却能以电影的手法为原型，画成漫画”。

1951年，藤本弘一边念高中，一边以“手冢不二雄”的笔名，在每日“小学生新闻”上连载四格漫画《天使小玉》，这算是藤本弘的出道作。“手冢”这个笔名，就是为了向“师匠”手冢治虫致敬。

Part2. 走入社会

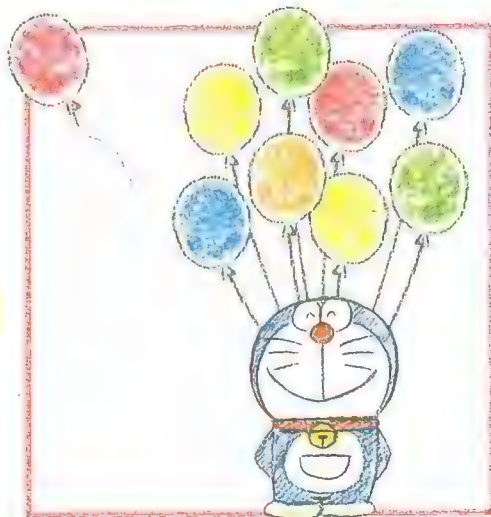
藤本弘于1952年高中毕业，到一家点心公司上班，据他回忆，当时的心情是这样的：“不对，不是这样，我并不打算一辈子作这样的事。我如果不能画漫画就快乐不起来，到公司去上班我就没时间画了，这简直是过

着自己撒谎的一生一样”。因为有这样的觉悟，他在那家点心公司只做了一个星期就不干了，决定专心致志地画漫画，以此作为一生的事业，将笔名改为“足冢不二雄”，不敢与手冢师匠比肩，所以自称为“足冢”？

1954年6月刚满20岁，藤本弘与安孙子素雄为了更上层楼，成为专业的漫画家，两人一起搭乘夜车，上东京去打天下。他们寄宿在安孙子的亲戚家中，两个人挤一个两张榻榻米大的房间。要睡觉时，得把画画用的桌子搬到走廊上去才能空出地方来。从这个时间两人以“藤子不二雄”的笔名，成为漫画搭档，第一部作品叫作《宇宙矿脉》，在《探侦王》杂志上连载。

Part3. 起步

这一年，手冢治虫从“常盘庄”搬走，藤子不二雄搬进了常盘庄14号室。这是个充满热血的创作青春时代，前后期搬入常盘庄的室友们包括寺田广夫、阪本三郎、永田竹丸、石之森章太郎、赤冢不二夫等人。这些因为仰慕手冢治虫、立志以漫画为志业的年轻人们，在这个宿舍里面，互相鼓励，也互相调侃，“哈哈，卖不出去的家伙也不只我一个嘛！还好还好！”



“哼！怎么可以输给你这种家伙！”在这里，激荡着灵感与火花，造就了日本漫画在大战之后的第一个黄金时代。

在常盘庄的年轻人们，除了对漫画有不熄灭的热情之外，对于各种媒体、情报来源也如海绵一样贪心地吸收。他们一个月的收入大约1万日元。缴了房租以后只剩下5、6千日元，看一场电影票价是150元，一张唱片定价大约2100元，他们节衣缩食，只为了多看场电影（这是他们创作灵感的重要来源！），多买张唱片，也有像石之森章太郎这种跑去买成人书刊的家伙（不愧是日本人啊）……

1959年，小学馆的《少年Sunday》、讲谈社的《少年Magazine》先后创刊。过去的漫画杂志都是月刊，前辈级的漫画家们多半已经在这些月刊上面连载作品，新的这两本杂志都是周刊，一时之间需稿量暴增，也让这些年轻漫画家们有了表现的舞台。

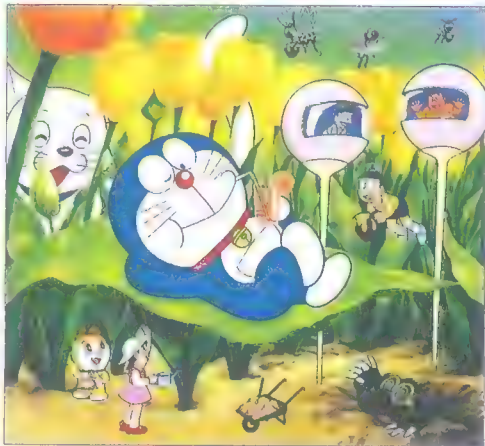
“从到东京以来的10年间，我并没有画出什么大受欢迎的作品……这段时间我尝试接触各种文类的作品，自己也画一些科幻类的东西”。怎样才算是成功的作品呢？还是得以读者为归。“读者是大老爷。让大老爷们看了觉得无聊、动不动就感到厌烦的话，他们是会毫不留情地舍弃你辛苦画出来的作品，读者就是有这样残酷的一面”。然而，虽然读者掌握了

漫画家、作品的生杀大权，身为创作者绝对不能一味迎合读者的口味，他提出“读者与作者应该有共同的地盘”的想法：“虽然读者是大老爷，不过光是画些读者老爷喜欢的东西也是不行的。过度迎合读者的喜好，是会导致漫画家于死亡的！漫画家自己会觉得有趣的，读者才可能觉得有趣。找出这个漫画家与读者共同的地盘，是漫画家永远的课题”。这跟永井豪勉励台湾漫画家的：“要作自己的第一个读者！”有异曲同工之妙。能够画自己喜欢的作品，而又能受到读者欢迎，对漫画家而言是最快乐的事！

上京10年后，1964年推出的《精灵Q太郎》，是藤子不二雄第一部获得爆炸性人气的作品。这一年藤子不二雄与铃木伸一、石之森章太郎、角田次郎等人合组了动画工作室“Studio zero”，石之森章太郎也帮忙设计了这部作品的部分配角。这个企划的发端是在两年前藤本弘的结婚典礼上，漫画家角田次郎致词时提到：“藤本君很喜欢妖怪喔”。结果《少年Sunday》的编辑人员就跟藤本弘说，“那么，这次就来画个以妖怪为主角的漫画吧”。虽然说喜欢妖怪，不过藤本弘对怪谈、鬼故事这类的东西并不拿手，这部作品虽然以妖怪Q太郎为主角，上演的都是这些日常生活的爆笑剧，却也因此歪打正着，大受欢迎，原本只连载9回的，完结后应观众要求继续刊载。第二年的《Q太郎》还拍成卡通，登上了电视荧屏。

Part4. 如日中天

60年代后期，是美苏宇宙开发竞争白热化的时代，自然也就是SF类作品大行其道的年代。1968年，藤子不二雄推出了《21世纪小福星》。1970年，真正的“传说”开始了。这一年，是儿童取向漫画衰退的时候。与战后漫画一起成长的



婴儿潮世代，已经开始进入成年期，学生运动、社会运动如火如荼，这个年代的人标榜的是：“一手《朝日新闻周刊》、一手《少年Magazine》”，漫画，已经不再是儿童的专利，青年取向的漫画正急速发展中。就在这个时候，藤子不二雄搭档推出了《机器猫哆拉A梦》，同时在小

学馆的“学年志”；《小学一年生》到《小学六年生》上面连载，人气如疾风怒涛，排山倒海而来，到1992年为止，《机器猫》的发行本销售量已经突破了8千万本，现在应该早已破亿，据说光是国内的翻版书就卖了超过1亿册，台湾地区也超过千万。改编的电视、电影版卡通，也都是收视率与票房的常胜军。这部作品就不用多作介绍了吧！没看过的人，不算有童年时代！

除了儿童向作品之外，藤本弘先生也持续创作“科幻短篇”以及“异色短篇”的作品，虽然造型跟《机器猫》一样可爱，不过风格可是十足的“暗黑系”，探讨人性的黑暗面、人类文明的未来……经常有令人毛骨悚然之作，这个系列也是绝对的经典！过去曾经出过繁体中文版，不过现在想找到都很困难了。

Part5. 分道扬镳

1987年，搭档了30余年的“藤子不二雄”宣布拆伙，“二人三脚”结束，各自以“藤子·F·不二雄”以及“藤子不二雄·A”的笔名单飞。藤本弘继续追求以“从日常生活中透出的一丝不可思议”为基调的各类作品，主要的心力则是放在《机器猫大长篇》上。

1996年9月20日，书桌前握着笔杆正在画的藤本弘突然倒了下来，9月23日凌晨2时10分，因肝功能衰竭病故，享年62岁。他那原本应该无穷无尽的想像力、创造力，却随着肉体的死亡，一并消逝了。



三栖人新闻速递

贝克汉姆动画化？！

据英国《太阳报》近日报道，动画业巨鳄美国迪斯尼公司正在与西班牙皇家马德里队进行秘密谈判，希望买下贝克汉姆的肖像权做动画片。迪斯尼公司拟制作一部《超级英雄贝克汉姆》的动画片，小贝的卡通在片中将是一个在球场上所向披靡的前锋，在场下也会有非凡的能力。消息一经传出，立即引起媒体和球迷的巨大关注。一些媒体认为，这部动画片有望和当年乔丹出演的电影《太空大灌篮》那样挣大钱。说起来这贝克汉姆也是一棵球场摇钱树了，前段时间又挣去了大把的人民币，现在在那皇家马德里又将魔爪伸向了动画市场，看

来下一轮大竞争即将开始！

《风之谷》推出DVD版

宫崎骏的成名大作《风之谷》相信很多人都已经看过了，不过由于年代久远，市面上的一些所谓的DVD其实都只是录制版。

好消息来了，11月19日占卜力将发售《风之谷》的豪华DVD版：4700日元的版本附赠两张装的本片及主题盘包，7800日元的限定版比普通的多一个陶制娜乌西卡人像，而9月19日的预定豪华版则有本片、人像、画框、大主题盘包和王虫首办，当然价格也很“豪华”，高达24800日元。

吉卜力对宣传也是下了狠功夫，发布会请来了SMAP的香取胜吾助阵并由吉卜力的老板铃木敏夫颁发首认定证。还等什么，

呀，有条件有渠道的朋友还不赶紧准备出血？那个娜乌西卡的人像可是非常精美呀！

动画竞争激烈梦工场让道

好莱坞巨头在动画片上的角逐日趋激烈，前天梦工场宣布该公司的动画大片《鲨鱼黑帮》（Sharkslayer）为了避免和迪斯尼公司的《超人特工队》（The Incredibles）正面相撞，决定把上映档期从原来的2004年11月5日提前到10月1日。

《鲨鱼黑帮》是梦工场非常倚重的卡通重磅大片，梦工场早在去年就定下了上映档期，年初便开始大力宣传。但是迪斯尼《超人特工队》已经先声夺人，特别是通过搭载今年夏天最成功的大片《海底总动员》片头的片花对北美地区进行了轮番轰

炸，先期效果非常好。大受鼓舞的迪斯尼把《超人特工队》档期也定在了11月初，深感头痛的梦工场自觉实力不够，只好另行选择档期。

2003中国动画论坛在京召开

据中国动画网的消息，由中国动画学会和北京广播影视集团主办、北京歌华传播中心承办的2003中国动画论坛，于8月27日上午9：30在北京北大大酒店B座第一演播厅隆重召开。论坛首先由中国动画学会秘书长张松林先生致欢迎词。北京广播影视集团党委书记马朝军、中国广播影视集团杨新贵主任出席论坛并讲话。参会代表及嘉宾各抒己见，17：30论坛在热烈的气氛中圆满结束。



SPEAK OUT'DON'T BE AFRAID!

GAME BAR

游戏点评

BENQIY OUXIDIANPINZHUOMIANTISHI

本期游戏点评桌面提示



GBA

幻想传说

厂商:NAMCO 类型:RPG 媒体:卡带

如果没有之前PS版的移植,那么GBA的幻想传说就很值得赞美。然而事实却让人很失望,至少这次的移植多少都扼杀了NAMCO的诚意。

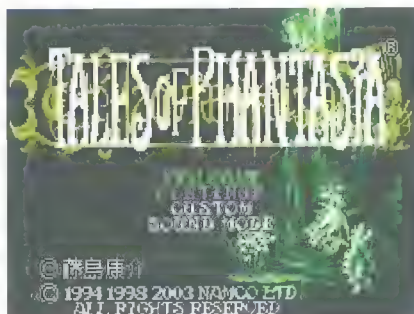
首当批评的是系列最引以为傲的格斗式战斗系统了。不知是不是因为GBA机能所限,整场战斗显得极为拖沓,不要说什么所谓的战斗节奏了,硬直的角色加上定格画面,这一切使得本次战斗成为了累赘。

主题曲也拜GBA所赐,高音的部分荡然无存,一点也没有先前的那份激情。NAMCO试图将唯美幻想的风格表现在GBA上,然而除了一些精致的细节外,场景也显得很单调,甚至是毫无生色。

如果说当年SFC上幻想传说的成功归咎于先进的技术表现和新颖的游戏风格。那么今次的2次移植就足以说明了制作者的不思进取。如果冷饭都是那么炒的话,那么今天的游戏市场就实在是太可悲了。

那些没有领略过SFC和PS风彩的玩家可以一试……但这不禁让我担心起《神乐传说》来。

——长春 LENY



角色: 8	操作性: 7
画面: 7	创意: 7
音乐: 8	移植度: 7
情节: 9	总评价: 8

GBA

高级战争2

厂商:NINTENDO 类型:SLG 媒体:卡带

没有《火纹》般浓厚的文化底蕴,也没有《机战》那种复杂的游戏剧情,然而却有着无比严谨的战略性,这就是《高级战争2》。

相对于一代,本作又增加了些许兵种,天上飞的,地上跑的,水里游的样样齐全,而且随着战争的升级,武器的装备也可以获得提升。游戏中对玩家的总体统筹能力有着很高的要求,每一场战斗都需要经过深思熟虑,无论是地形因素还是兵种相克,甚至是指挥官自身的能力等等,都要计算在内,否则就会“一着失败,满盘皆输”,其战略性可见一斑。笔者有许多次都是很狼狈的侥幸过关。难怪被朋友们戏称为“超级大逃亡”(汗),想要获得全S级评价更是难上加难了。

此外,游戏的音乐也非常出色,整部游戏都充满了美式电子摇滚的曲风,听起来十分的热血。把耳机插上仔细聆听其音乐,也不失为一种享受。如果你是任FANS又或是战棋游戏的爱好者,那你一定要尝试这款游戏,它绝不会令你失望。

——吉林 沈培峰



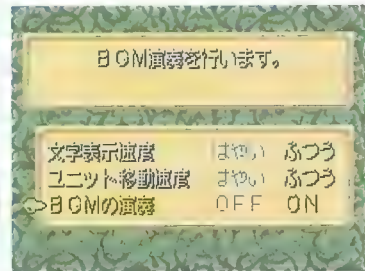
角色: 7	操作性: 9
画面: 8	创意: 8.5
音乐: 9	移植度: —
情节: 7.5	总评价: 8

游戏时间: 不太激烈的奋战中

GBA

鬼武者

厂商:CAPCOM 类型:SRPG 媒体:卡带



真是想不到,手机上能出一款ACT类型的《鬼武者》,那么为什么掌机上就不能做呢?不满归不满,该玩还是要玩地,谁叫俺没有PS2也就只好“画饼充饥”将就一下吧!

好在游戏难度不高,系统也比较简单非常容易上手。凭借《鬼武者》的大名,游戏也还是有特色的像

什么一闲、魔幻空间、吸魂以及武器和道具的加强等,玩起来还真有点《鬼武者》的

味道,音乐也非常能体现《鬼武者》氛围,故事虽然有些老套,但有些情节和对话比较搞笑。

看到“青龙”、“白虎”字眼时,令人想起星爷在《唐伯虎点秋香》中的一幕。(汗)但作为SLG来说,《鬼武者》有些过于简单,主

角色: 8	操作性: 9
画面: 8	创意: 7
音乐: 7	移植度: —
情节: 7	总评价: 7.5

游戏时间: 不明

要是游戏值得研究的地方太少,更不用提隐藏要素了,总体来说游戏品质很一般,令人不免怀疑“嘉富康”的用心。

有PS2的玩家还是免了吧,因为游戏有“挂羊头卖狗肉”之嫌(《鬼武者》的FANS千万不要砍我,我不是“幻魔”),游戏也许会出续作,来个RPG、FTG什么的,“《鬼武者》真乃居家旅行之必备游戏”。

——河南 孟勇

GBA

光明之魂2

厂商:SEGA 类型:A·RPG 媒体:卡带

一直都很喜欢SEGA里的SONIC-TEAM,光明系列自然也是拥簇之一,可惜对《光明之魂》却颇有微词,还好2能重新让我领教到优秀。

全部8名角色已不像前作那样鸡肋,多人之间的差异还是蛮大的,这样就为多周目游戏留下了充分的理由。场景的丰富性和多变的敌人很值得赞一个,制作人在不少地方也刻意地表现出了地形的特色,这让人游戏起来倍感新趣,而不是像前作那样只懂得一层迷宫一层迷宫地走,很怜惜便会厌烦。地图也扩大了好多,不仅分布均衡,而且众多隐藏的迷宫也着实让人抓狂。实在是太值得研究一番了。战斗中酷似连续技的设定也让人找到了一种久违了的打斗快感,只可惜了这些虾兵蟹将们……

可惜,本作最大的卖点多人联动作战是需要一机一卡的,这对于没有GBA好友的许多玩家来说还是很难实现的。

惯以SINING为主题的系列又多了一个SOUL的品牌,不过笔者更期待SHINING FORCE4的出动。

——长春 LENY



©SEGA 2003

角色: 8	操作性: 9
画面: 8.5	创意: 8
音乐: 8.5	移植度: ——
情节: 7	总评价: 8

游戏时间: 30/10/4

GBA

光明之魂2

厂商:SEGA 类型:A·RPG 媒体:卡带

本作采用了128M大容量,各方面均得到了强化,像迷宫、敌人、武器、道具数量都比前作有很大提高,人物比例变大了,刻画得更为细致,升级变得比较容易,但游戏的难度依然不低,特别是几个BOSS,不用心打还真难搞定。几个原创迷宫很有特色,隐藏路线巨多,用

SP的话能发现不少,GBA则完全不能。本作中的原创设计道具投掷系统很有新意,爆炸木桶、石块、救人等都要用到,还有就是双人联机时,如果发现了好道具,想独吞的话,悄悄投给同伴一个天使之羽,呵呵……

游戏中对的作用依然没有增强,发动魂只有华丽的CG,杀伤力并不是很强,最多好像只能耗999点血,还不如弓箭手一个七级的弓箭连击。本作中许多隐藏迷宫都是一代中的场景,让人很是怀念。通关后的合影留念让我十分感动,成就感十足。和一代一样,通关之后可以挑战ADVANCE强力模式,有许多珍贵道具,难度也不低很有挑战性。

多人联机的乐趣依旧不减,但好像战斗中无背景音乐(我用SP和GBA连的),不知咋回事,总的说来,这是一款不可多得的A·RPG,强势推荐。期待中文版早日出现。

——江苏 盛伟



角色: 9	操作性: 8
画面: 9	创意: 7
音乐: 8	移植度: ——
情节: 7	总评价: 8

游戏时间: 30/10/4

PS2

三国志战记2

厂商:KOEI 类型:SLG 媒体:DVD-ROM

不明白光荣为什么要住关三国的题材死不放手,难道在三国无双上还没有赚够?不过本作可以说还是比较成功的游戏,不论故事性还是游戏性都比上作要强出一大截,虽说有像“老子”、“墨子”这样不正经的道具出现,但还是可以用“不过不失”来形容。

本作的画面质量比较高,片头CG的华丽,感觉更是超值过了三国无双3,另外系统中的“友义武将战法”感觉上大幅提高了战斗时的乐趣,在剧情方面,吕布篇的加入使得游戏变为4周目,但是篇幅似乎要比传统的刘备、曹操和孙策篇要短一些。由于战斗较少,直接影响到了后期我军部队的级别,为了在最后一战中取得有利的地位,必须进行武将编成,不然在后面的三连战中会死得很惨。

随着游戏的通关,不由得期待起三国志战记3类,不过在等待的时间也不是无事可做——为了收集所有的特别褒赏奋斗吧!

——天津 李保莹



角色: 8	操作性: 9
画面: 8	创意: 7
音乐: 9	移植度: ——
情节: 8	总评价: 8

游戏时间: 30/10/4

PS2

三国志战记2

厂商:KOEI 类型:SLG 媒体:DVD-ROM

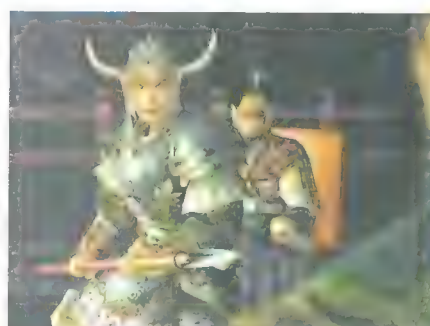
乘着《真·三国无双》系列热卖的东风,光荣公司又不失时机地推出了这款让人望眼欲穿的战棋游戏。

作为一款SLG游戏,本作表现还算中规中矩。在战争开始前,玩家不仅要调配兵种,还要调整物品的配备,以求合理、有效地利用

资源。本作的战法较之以往也丰富了许多,有连环、连锁、连击等等。由于每位武将都有一定的战法,所以只有将这些战法合理利用才能取得胜利。由于本作还新加入了“个人连击”系统,所以,很有可能在一个回合内就将某位武将的战法全部用光。但如果在连锁战法结束后将敌方打倒,那么之前用完的战法就能完全恢复,如果配合得当,完全有可能实现一击必杀啊!

自从开始上手游戏,就会不时地拿出《三国志》来恶补一下。看来游戏还是有催人奋发图强之功效的。日本都拿中国历史来做游戏了,为什么中国就不懂得利用资源呢?应该好好反省啊!

——吉林 沈培峰



角色: 9	操作性: 8
画面: 8	创意: 7.5
音乐: 8	移植度: ——
情节: 7	总评价: 7.5

游戏时间: 30/10/4

GBA

口袋妖怪·弹珠台

厂商:NINTENDO 类型:ETC 媒体:卡带

老实说,对弹珠台类的游戏不感冒的玩家实在很多,笔者曾经也是其中之一,不过自从接触过GBC上的《口袋妖怪·弹珠台》后就被任天堂严谨的游戏性折服,对本作亦是大加期待。

不要以为这仅仅是简单的弹弹珠子,制作者巧妙地将口袋妖怪的精华同游戏完美地结合在了一起。随着精灵球对特殊点的击打,便能捕捉到口袋妖怪。初玩似乎只是运气,但上手后会发现击打力度及方位的重要性,同时在BOSS战中自然也要灵活应用。

蓝宝石和红宝石中的全部妖怪都被收录在这个弹珠台里,加上妖怪图鉴,真的很有收获的满足感。与GBC版相比增加的商店,升级很多新元素都不得不佩服制作者的用心良苦,这样一个出色的弹珠游戏还真是GBA机主们的福气啊!任天堂为了配合GC+GBP的同捆销售还特意为本作在GC上玩增加了震动功能,可见任天堂层出不穷的新思路还是很让人钦佩的。

千万不要错过这个游戏,小试之后你一定会欲罢不能,转职做个弹珠FANS吧!

——长春 LENY



角色: 9.5	操作性: 10
画面: 9	创意: 9
音乐: 9	移植度: —
情节: —	总评价: 9
游戏时间: 无穷尽	

GC

银河战士PRIME

厂商:NINTENDO 类型:FPS 媒体:DVD-ROM

至高的游戏!完美的银河战士!

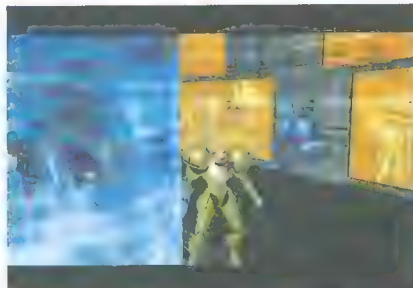
国内银河战士的FANS估计不多,这多少也同主机的普及率有些关联,但这一系列在国外尤其是欧美地区却一直得到极高的评价。SFC的《超级银河战士》更是被誉为神作而受世人膜拜,而且,KONAMI制作的恶魔城也是毫不吝啬地借鉴了许多银河战士的特点而最终诞生了被国人喻为最高经典的《月下夜想曲》。

笔者虽然并不喜好FPS游戏,但还是毅然买下,这就是魔力。游戏的任何一个地方都无可挑剔,在由2D转变到3D世界中,银河战士依然保留了历来经典的设定:庞大的地图探索,各具特色的武器,精妙的关卡,还有优异的操作系统……这一切使得本作当之无愧以银河战士的称号。

2002年E3展全机种最佳游戏, GAMESPOT年度最佳游戏, 欧美年度最佳关卡设计, 官方攻略本曾打入亚马逊计算机图书排行榜前20位, 这更是日本史上销量最高的FPS游戏, 所有这一切荣誉, 足以令所有FANS骄傲!

这真是一部神一般的作品, 错过的话你只会遗憾终生, 在FPS的世界里, 银河战士称得上绝对的王!

——长春 LENY



角色: 9	操作性: 9
画面: 9	创意: 9
音乐: 9	移植度: —
情节: 9	总评价: 9
游戏时间: 5小时左右	

GBA

洛克人EXE3

厂商:CAPCOM 类型:A·RPG 媒体:卡带

《洛克人EXE》系列三度登临GBA, 前两作都稳定在40万左右的销量, 本作也未少于30万归根结底是因为游戏太好玩了。

本作在前两作的基础上又进行了大幅的强化。剧情方面, 依旧延续了前部的情节, 战斗系统方面进行了许多改变和强化, 战斗芯版大幅增加, 更加入了许多强力芯片, 使战斗更加爽快。战斗中可以为洛克人组合各种特殊能力, 使战斗更具战略性, 此外洛克人还可以变身, 从而提升战斗力, 使游戏更具挑战性。游戏惟一令人不满之处便是平衡性, 游戏中杂兵都很容易对付而BOSS却超难, 有时一路过关奔奔却在关底被BOSS轻易击败, 郁闷呀! 如果不反复练习的话, 很难全身而退。

作为2002年末的一款二线作品, 本作获得了巨大的成功。30余万的销量再次证明了“洛克人”的强大魅力。无论如何, 大家都应该尝试一下这款作品, 相信一定能从中找到乐趣的。

——吉林 沈培峰



角色: 8	操作性: 9
画面: 8	创意: 9
音乐: 8	移植度: —
情节: 7	总评价: 8
游戏时间: 5小时左右	

GBA

太空频道5

厂商:SEGA 类型:ACT 媒体:卡带

或许是SEGA不甘DC那些优秀创意的杰作不为人们所知, 因而借GBA的大势力挽狂澜, 可惜表现依然不令人满意。

感觉上人物都是由原先DC版的人物建模简化之后直接套用的, 动作已经没有了先前的流畅, 这对于一个如此注重舞姿的游戏来说是很致命的。

综合先前也移植给了GBA的《疯狂出租车》和《JSP》来说, 本作的实力还是比较“强”的, 至少能把游戏的感觉很不错地保留了下来。当你听到ULALA跟着节奏喊出“Hey-shot-hey-shot-chu-chu-chu”这样的拍子时, 真让人想起玩DC时的快乐啊!

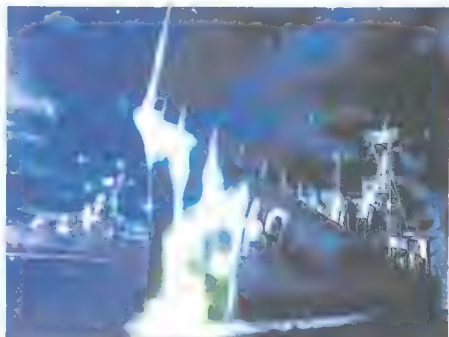
可惜本作中没能出现在DC《PART2》中且大受好评的“迷之踊团”, 这也从某个方面限制了本作在剧情方面的表现力。没办法, 终究是GBA上的一个小品级的《太空频道5》啊。能随时地跟着ULALA一起来“heychu”, 这对于FANS来说已经足够了。

不知SEGA何时能再度迎来DC时期的巅峰创作呢?

——长春 LENY



角色: 8	操作性: 8
画面: 7	创意: 8
音乐: 8	移植度: 6
情节: 6.5	总评价: 7
游戏时间: 5小时左右	



走向深蓝

——浅谈《钢铁の咆哮2》

★摘要：本文首先介绍《钢铁の咆哮2》(以下简称《钢2》)的主要特点，然后笔者以游戏人的观点谈一下《钢2》的不足，最后笔者以一位中国未来海军军官的观点对《钢3》提那么几点建议。

★关键词：《简事防务》英国中央情报局的发言单位，有杂志、游戏、广播等业务

我是在大连舰艇学院就读的一名大三的学员，但也是个有十三年GAME龄的游戏人。本来我对海战游戏一向不感冒的，但谁叫我是当海军的呢，对有关海军的东西便特别敏感，《钢铁の咆哮2》一出来便吸引了我的眼球。本着提高自己专业技能为目的，便托别人给我带了一份试试……以下就是我作为一个海军游戏人对《钢2》的体会。

1. 《钢铁の咆哮2》的特点

首先《钢2》最有创新的地方是它把海战ACT化了。(光荣在《三国无双》系列后“觉醒”了?)游戏主要以第三人称视角看场景，其中还有望远镜视角和航空视角。这都大大方便了玩家观察海情和在战斗时的各种战术机动。而新增的炮瞄视角更是使游戏充满临场感。在游戏中舰艇的所有机作全由玩家来完成，使得游戏过程更加紧张，这也促使玩家对海战的机关知识要稍有所了解。多种武器选择来对付不同的敌人也使其更具游戏性。在游戏画面上相对前作也有了大幅的强化，尽管还有毛边和锯齿，但在3D建模和贴图上都上了质的飞跃；在场景中，舰艇和背景融合得非常和谐而真实(咱们玩的是游戏，PS2的毛病就别提了吧)。

玩《钢》系列，最有意思的莫过于自己造舰和武器升级了。《钢2》中仍保留了这一出色的设定。多种技术升级，是你得到强力舰体和舰载武器的前提和途径。执行不同的任务，用什么样的舰艇都有讲究的(当然不排除一舰通关的BT玩法)，在选舰中丰富自由的武器选择和配置，直接影响着战舰的作战性能(在我的记录中舰艇主要向着SUPER系发展，机战?)。

在游戏中多种任务过关模式使游戏充满挑战性，而过关后得到奖金和晋职，使玩家在以后战斗中能有更好的指挥力和更好的舰体，游戏的耐玩性大大增加了。而过关的评定也会影响得到的奖金和晋职的段数，任务的反复挑战便更重要了，耐玩度再UP!

2. 《钢铁の咆哮2》的不足

我个人觉得《钢2》最大的不足在于上手困难，而上手之后又有许多设定整手整脚的。在《钢2》中，整个手柄的键都用上了，可有些功能表现得不够突出，例如键用于自动调整航向与视线方向，看似非常人性的设定，可在战斗中哪有这种开向炮瞄方向的机动的。在舰速上只有那么几档选择，大大地限制了机动质量，而巡航速度和全速对于舰艇的影响仅表现在速度上未免太片面了。

战斗过程中，武器的切换，也就意味着武器不可同时使用。那如果你要攻击一航母编队怎么办?前方有巨航大炮，头上有航空警报，水下已经有潜艇发起鱼雷攻击!除非我是“大和美女”，否则……

还有本游戏不支持两人或多人同时参战我觉得也是一个遗憾的地方，一个ACT化的游戏缺少对战因素就像上好的咖啡缺少伴侣，苦而无味。还记得我爱上《皇牌空战4》的原因就是因为它有一个对战模式；我的F4被连续击坠4次后，我决定潜心修炼。在完成全地图全机体全涂装后，终于可以用F/A-18E干掉别人的SU-37，那满足感是多棒呀。可惜在《钢2》中没能实现。这样使许多竞争、合作和战术运用的乐趣没有很好的体现出来。

3. 走向深蓝

在现代海战中，联合作战、编队作战才是主体，单舰作战的成功率微乎其微(至少我是罕为听闻)。所以我认为在《钢3》中最应该改进的便是使游戏网络化。游戏的网络化不仅是现代游戏的一个大趋势，且对于《钢》系列来说是非常有意义的。对应网络便可以使多人加入其中。以单舰来说，可以使各武器分工，对空的对空，对舰的反舰，对潜的反潜，战术机动也由“航海长”来



负责，这样单舰的战斗力便大大地上升了。而以编队来讲，几艘不同职责的舰艇组成编队，共同完成任务，其乐无穷呢(我已经开始筹划自己开发一个海战模拟系统，蓝本便是网络化的《钢铁の咆哮》)，这点光荣还得借鉴一下《大海战2》呢。

《钢2》是以二战为历史背景的，那没有导弹使不足为奇了(可那怪力兵器却是未来海战的概念武器啊)。我建议《钢3》以现代为历史背景，反对霸权主义的海战?这样就可以引入导弹、网电一体战、数据链、CISR等的概念，使游戏更具对抗性和耐玩性(专业性?)，基于海战模拟性，我还建议加入超视距作战形式，基于游戏性嘛，那就算了(啥都没看到便GAME OVER也太意思了)。

如果以上的建议能实现，那么在《钢2》中加强多弹种的配合使用就非常必要了。用不同的弹打不同的舰，用最好的配弹组合打同一艘舰，这是海战的最基本常识，难道光荣不知道吗?像在《钢2》中只要口径大，威力就大，射程就近，这对舰炮的理解也太片面了(基于军事秘密考虑，我就不多说了)。希望光荣能找些业内人士认真研究，别让行内人耻笑了。

我想有一天，我能成为舰长，或者成为战争品收藏家，拥有世界著名的战舰，那该多好。我想光荣也可以像《真·三国无双3》那样，提供一些世界著名舰艇的使用和收藏。玩这种战争类游戏的大都是军事迷，提供名舰的图片、模型以及作战参数便使游戏的收藏价值倍增。我的一位舰炮教员在俄罗斯以40卢布买的某一海战游戏(据说是《简事防务》出的，俄语版)，因为有现代世界海军的舰艇作战参数，成为他的极品收藏，我真是羡慕死了。

另外，我还希望在《钢3》中能实现多舰种，多兵种协同作战。轰炸、扫雷、登陆……直至一条龙!(兴奋过头了……洗了头后，继续)其实说起来，《钢2》对于海战来讲，它的理解过于简单了，或许是由于二战为背景的缘故吧，作为海战ACT来讲，光荣很聪明，避开现代许多敏感问题开展游戏。希望光荣能在缔造“皇牌三国”之后能再创造出个“皇牌海战”来。

海军大连舰艇学院 邓子健

动作游戏的变迁



最近几个月来，ACT大有抬头之势。远有CAPCOM的鬼泣2和SEGA的超级忍，近有恐龙危机3和SME的天诛3。真三国无双3·猛将传也快要发售了，而以全新3D形态出现的恶魔城最新作更令人激动。虽然这些以动作作为最基本要素的游戏仍然称为ACT或ARPG，但它们已经和以往的ACT大不相同。相对于经典的ACT概念，新生ACT的变革体现在很多方面，例如人物建模全部实现3D化、操作系统的部分创新、画面音效的进一步强化等等。



这些包含诸多新要素的ACT一登场便受到极大欢迎，其销量不比那些RPG大作少。真三国无双3这样的作品甚至可以在热潮消退之后仍保持每周8万的恒定出货。不过ACT目前所处的状况，正如同RPG在PS时代的画面大跃进一般，销售高峰主要依靠的还是感官刺激，新形态ACT能否经受住时间的考验，则还须待以时日。在系统方面的变化是优是劣，还不能妄下结论。本文的目的，是要分析ACT系统各要素的特点及变化趋势，从而对未来ACT更成熟的系统作出展望。

移动方式篇

既然名为“动作游戏”，角色在游戏的最主要行为就是移动，这也是决定ACT基本类型的核心。以主角是人类、动物或人型机动兵器为例，移动方式可以分为行走、奔跑、跳跃和二维快速移动。

最早期的ACT画面为二维，角色只能左右移动且无跳跃（如FC上的“空手道”）。虽然攻击也分为上中下三段，但因没有防御，其实际意义也不是很大。这种游戏看似2D，但操作方式只有一维（直线），所以很快就被淘汰了。之后的ACT在显示和移动方式上大体分为三种：吞噬天地2或真三国无双类，可以多方向移动和跳跃，但跳跃不是必要的过关技巧；合金弹头或天诛类，可以多方向移动和跳跃，且跳跃是必要的过关技巧；霹雳神兵或合金装备1类，可以多方向移动但无跳跃（惟一的例外是突击奇兵2，但它的跳跃设定明

显降低了难度）。某个游戏中可能包括多种移动方式，如魂斗罗2的第二关和第六关是纵版射击无跳跃，而其他关则是通常的横版移动。

从行走和奔跑的特点来看，部分游戏既有奔跑又有行走，部分游戏则只有一种通常移动方式。移动方式种类的增多可以使角色的灵活性增强，但也不是说有奔跑的游戏就一定更好些。合理的移动方式，应该是在移动开始、结束、转身、起跳、落地时有适合本游戏特点的硬直时间。合理的硬直时间正是考验操作者技术水平的要点。举一个不甚恰当的例子：月华1和月华2中的前冲，后者因为前冲结束时硬直时间存在，而使某些原来在1中以前冲开始的、过于霸道的攻击不能成立。这对调整不同战术之间的平衡性、进而调整角色的平衡性有很大帮助。

跳跃同样是移动方式的重要组成部分。在真三国无双一类游戏里，跳跃更多地被用作辅助技巧使用，而非移动的重点；跳跃攻击在很多清版ACT中也不是主攻战术。而在另一些强调翻越障碍物的ACT中，跳跃的作用就极大地发挥了出来。这些游戏能否成功的关键之一，正是跳跃的灵活性。魂斗罗系列的空中灵活性想来大家还都记得，而“踢王”由于跳跃的僵硬感相当严重，所以游戏的整体流畅性受到了影响。游戏中实用（注意，是“实用”不是“使用”）的跳跃一般是由方向



键和跳跃键的有机组合，这是对玩家协调能力的重要考验，跳跃感觉不佳者，必玩不好ACT。

二维快速移动，指的是类似于超级忍中秀真的瞬移，以及高达战记中水平横移动之类的移动方式。这种移动的方向和操作方式往往独立于通常移动，其作用自然也是提高灵活性与技巧性。但二维快速移动的方向仍然不能放宽到三维世界，而是依然局限在二维范围内，比如秀真的瞬移就只能在所在的水平平面内实现，高低差并不会改变。高达战记的场景也局限在地球上，还不能真正做出宇宙中的全方位战斗。虽然“机动战士高达·相逢在宇宙”为我们描绘出了比高达战记

自由度更高的场景，但是在玩到之前，仍然不好作出评论。光是小说叛逆里，高达开动全身姿态调节喷嘴以实现超常规机动的动作，就极难现实化。如果要实现和现实中真正（？）的高达同样的操作，恐怕操纵器也得和真正的（？？）高达座舱一样复杂了（笑）。但无论怎么说，二维快速移动都极大地丰富了战术的种类，在将来的ACT中仍会有一席之地。

攻防应对篇

基本的攻击方式可以分为格斗和射击。格斗类兵器和射击类兵器虽然都是手的延伸，但两者已经有本质的区别，这里无需赘述。

二维ACT的格斗和射击均无需锁定。因为双方只要处于同一平面内，即等于处于同一直线上。这是二维ACT的显示方式决定的。所以二维ACT的攻击与移动的结合相对简明一些，比较经典的战术就是清版ACT中的“错行”打法。

到了三维时代，ACT的发展一度陷入了停滞。这是由于显示方式与操纵方式的难匹配造成的。举个例子来说，玩家操纵的角色刺出一剑，那么这一剑的判定范围应该是一个线段。但是在3D世界里很难做到完全精确地瞄准目标，所以判定范围必须以线段为中心向左右扩展，这样玩家瞄着目标的大体位置即可做出攻击；或者干脆采用扇形攻击的方式。如果瞄准不是大问题，那么格斗战也就没有必要锁定提示了。即使PSO一类的格斗战有锁定，也是半自动的，仍须玩家自己移动到适当的位置，本质上并无区别。

而射击战就不同了。远处的敌人必然看起来体积较小，而且子弹的体积也小，多数须直接命中目标才能造成伤害。所以部分以射击为主的ACT带有半自动锁定功能。这些游戏的射击往往速度



慢、硬直时间长、弹药数少,或者敌人密度较大。而射速较快、火力密度大的射击一般无锁定。例如合金装备的射击武器中,手枪和突击步枪无锁定;防空导弹则须锁定。在枪弹的飞行时间不可忽略的时候,无锁定射击就必须打提前量,这是其最大的难度所在。锁定类射击的难点则在于如何迅速消灭敌人和快速切换锁定目标。

无论是格斗还是射击,电脑都不会替玩家选择最适宜的攻击时机。所以玩家得自己熟悉攻击的方式和节奏,具体点说就是按键的节奏感,乱按一气就能过关的绝非好游戏。节奏感实际是一个“取消硬直”的问题。这个内容既包括通过己方按键取消收招硬直以实现连续攻击,又包括通过连续攻击使对方处于持续的受创硬直或防御硬直而无法反击。而且同样是连续攻击,其中节奏缓慢的把握也大有文章。如DC版PSO中,装备ゴッド/バトル后用长刀进行“轻·轻·重”攻击,如果盲目追求速度,那么在第二招产生判定时,敌人仍处于第一招的受创硬直中。但DC版PSO的受创硬直是不会叠加的,因此第二招即使击中也不会产生新的受创硬直。这样在第三招出招之前,敌人就已经解除硬直,从而取消我方的第三招出招。如果适当地放慢第二招的出招速度,就可以避免这种现象。



防御是与攻击相反的战斗行为(废话),其目的就是减轻伤害或避免受创硬直,在ACT中后者是更重要的。很多ACT并没有防御,想不被伤害就必须完全靠躲避。而诸如圆桌武士之类的防御带有很高的技巧性,是战术的重要组成部分。但由于视角显示的问题,结合方向键和特殊键的防御在三维ACT中多数被取消,而代之以简单的单键(甚至全方位)防御。这种设定无疑降低了防御的难度,在一定程度上不利于玩家熟悉对硬直的把握,导致依靠强大的防御满场乱打。

场景视角篇

二维ACT在场景方面主要强调的是障碍物的躲避,地形的高低差设定要素是决定这类游戏优劣的关键。而通过地形差和场景道具、甚至设置动作性谜题巧妙限制玩家行动的ACT,在这方面达到了登峰造极的程度,如恶魔城系列和FC游戏“CONTRA FORCE”的第三关。

后来场景3D化了,障碍物的破除与战斗状况的观察都必须通过视角的转换才能实现。提起视角转换,最让玩家头大的便是一个“晕”字。场景过小过花、障碍物距离过近、视角转换速度过快、视角过低都容易造成眩晕。由于ACT没有飞行模拟中海空错觉的问题,因此眩晕多来自以铅

垂线为轴的快速旋转和频繁的对移动。是否容易眩晕也是衡量ACT的标准之一(当然,只要一转头就晕的玩家不能当评委……)。背景为假3D、无旋转功能的ACT一般也不会让人晕,但是由于显示和操作方式的本质差别,这种游戏实际还是2D的。

结语

有人经常讨论“优秀ACT的核心要素应该是爽快还是严密”这个话题。的确,爽快感在ACT中占有不可撼动的地位,但这并不是ACT最应该强调的东西。ACT有无爽快感,就如同RPG有无情节一样——没有爽快感的ACT根本不能称作ACT。而相对于世界观对RPG的指导性作用,严密度才是ACT能建立起爽快感的核心。制作人通过创立独特的世界观来产生以此为基础的曲折情节;通过严密的攻防移动设定才能有爽快感产生。玩家在刚接触一款ACT时可能会被其爽快感吸引,但等达到相当的水平之后,必然会转而对其系统的严密性发生兴趣,从而研究出效率更高的战术。这也同样是优秀的制作人最期待的吧。

文:白色亡灵



米田一基

游戏角色绝对通缉令

PS2版樱大战1发售之后,樱大战FANS们所期待的非复刻版续作,已经和樱大战1到樱大战4的剧情没有直接联系了。有人认为这可以称为“大神篇”的终结。但是其实更应该换个名字:理由之一是大神还可能在续作里以总司令的身份登场露面;当然,更重要的理由是,作为实际上指导者的米田一基,已经不会再出现了。

米田看起来是个很普通的、整天卷着舌头说话的嗜酒老头,但是这实际上只是他性格的一方面。首先他拥有很强的指挥能力,作为一个陆军中将完全称职。而在樱大战的背景情节中,以米田、一马、真之介和菖蒲为成员的陆军对降魔部队,在当时是以血肉之躯对抗强大妖魔的惟一力量。从这个角度来看,米田本人也又相当强的灵力和战斗力;他虽然不是其中能力最出众的,但却平平安安活到了最后,这也得益于他相对冷静的性格。但是身为曾经

出生入死的战士,眼看着自己的战友一个个在身边倒下,表面上很乐天的米田实际也十分悲伤和孤单。

在樱2第一话与再次反复复活的真之介相遇之后,米田在作战指令室里向大神悲痛又无奈地说:“现在四个人只剩下我一个了。”使人不得不感叹一个孤独老人有时心中的阴霾。但当大神劝他放松心情的时候,米田反而又开起了大神的玩笑。这样坚强又明朗的老人,对于大神来说就是个身兼上司、朋友与父亲形象的角色。

到了樱大战4结尾,米田把神刀灭却交给了大神,从此正式退出樱大战的情节。而樱大战4最后惟一的一段CG中,米田口中所说出的“这就是樱大战”,也可以认为是正统樱大战的最终台词了。所以说,与其说是大神篇结束,还不如说是米田离开了我们喜爱的这个舞台……

■文:二灰狼罗克



日文地狱

改版 • 改

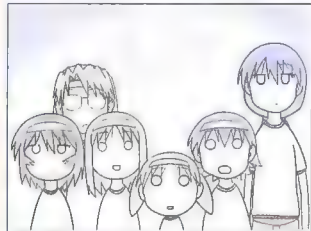
山川明人



本节课的重点是日文50假名中的第一行，也就是“あ”行的假名，这5个假名分别是“あ(ア)”、“い(イ)”、“う(ウ)”、“え(エ)”、“お(オ)”，按照罗马发音顺序是“a”、“i”、“u”、“e”、“o”，下面我们就来分别讲解一下日语中这几个假名的用法、不是！是常见单词……也不对……算了，顺下来讲就是了……

アホンガ!!

说起“あ”嘛，明人用的最多的是“アホン”这个词，就是“呆子”的意思，不过关西腔发音，例如其他的还有“あなた”啦、“あんさん”啦、“あい”啦等等很多，



具体的大家就去看字典好了。另外就是“あ”这个词在单独使用的情况下也是有含义的。比较常用的“ああ”，就相当于中文的“啊”，同样是来表示感叹，例如“バカK1じゃない”（这不是白痴K1吗）之前加上“ああ”就可以强调惊讶的

程度，“啊！这不是白痴K1吗”。

痛い!!

“痛い！”，感叹词，痛、好痛！很好的“い”的例子，被人胖揍的时候可以用，自己咬到舌头的时候也可以用……其他的例如“いいえ”（不、不是）、“いこう”（走吧）等等很多，在漫画中还可以见到“いいいいい！”（备注：通常这里的“い”要从小到大）的情况出现，这个就是表示极其惊讶（备注：声调要保持二声并低到高），算是“い”的独立使用吧。

動(うご)くな!!

如果是喜欢看动画的玩家对这个词应该很熟悉，通常出现在警察闯进匪徒窝然后大叫“動くな!!”，就是“不准动”的意思……当然，也有匪徒冲进警察局大叫或者其他种种。作为拟声词比较常见的是“うん”这个词，通常在角色思考的时候都会传出这种声音，虽然不知道为什么，但就是传出来了，再例如“うるさい”（罗嗦），还有经典的动漫作品《うる星(せ)やつら》（备注：大陆、港台译为《福星小子》）。

— エエッ。

“え”也是有独立运用的例子，就是“え”，感情词汇，表示肯定、同意。另外的一种可以勉强算得上是独立运用，“ええい！”，同样



是表示感叹、惊讶的含义（备注：具体读音可以参考“いいいいい”）。“お前（まえ）”（你）等等。什么？栏头的“エッチ”？这个……是……嗯……大家还是去找学过日语的朋友问一下吧，明人这里就不多嘴了……

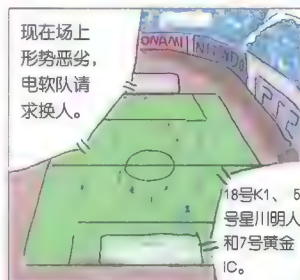
おわり……

“終わり”，结束，完结……本次的课也讲的差不多了，最后要讲解的就是“お”，独立运用的时候同样可以作为感叹词来用，“おお!!”，还是表示惊讶。“おとこ”、“おんな”都是含有假名“お”的单词，这类的单词在日语中所占的比重还是比较大的。

至此，本次课程圆满结束……それじゃ皆（みな）はん！頑張（がんば）てな

【拉风的代价】

现在场上形势恶劣，电软队请求换人。



18号K1、5号皇川明人和7号黄金IC。

铁杆组只会耍笔杆，运动也很无敌。



看招！三只鸟鸭！



■注：见《足球小将》



地狱告示板

- 1、本期的四格小剧场是以足球为题材的，与本期的课程完全没有关系……其实原计划本期是制作《WE》系列的，但是鉴于广大看官所提出的宝贵意见，在截稿前临时决定改版，所以……总之大家不要在意这些小节啦~
- 2、在2003.117期中发出通告后收到了很多读者的四格漫画故事脚本，不过全部是关于学习日语的，而

且大同小异，在此重申一下：不一定要学习日语的故事构思，只要是玩家在日常生活中所遇到的，能够与日语、游戏、漫画任何一种有一点关联的故事都是可以的。

3、虽然故事未能被采用，但在这里还是要感谢诸多投稿的看官以及对《日文地狱》版块提出宝贵意见的看官，谢谢大家的支持，今后还请诸位多多关照~

流行巴士GO!

ANIME (DVD)

带你浏览最新面世的日本卡通作品

谁也没有见过的“另一个RahXephon”

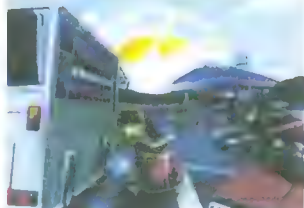


剧场版《翼神传说多元变奏曲》

8月23日 发售
TVANIME

■MEDIAFACTORY ■初回限定版
8800日元 通常版 7800日元
初回限定版: 约190分钟 120分钟
本篇+67分钟特典 通常版: 约
120分钟 ■盒面2层 ■彩色 ■标准
规格 ■杜比数码 (5.1ch) ■初回
限定特典: 剧场小册子《完全理
想VERSION》(缩刷版 约56P)
特典CD 初回 通常共同每集封
入特典 8PLINER NOTES

由联动的人与自行车的动作,以及众多参赛者前仆后继的画面构成作为《机动警察PATLABOR》的机器人设定而为众人所知的出渊裕,终于实现了自己担任监督的动画《翼神传说》的梦想。再加上在《十二国记》中负责人设的山田章博亲自主持,集结创作过剧场版《艾斯卡柯尼》等数部大作的精锐制作人员,一款画面令人叹为观止情节厚重的巨作就这样诞生了。本作将电视版重新编辑并加入了被删节的部分内容,并以全新的视点重新描绘,所以大家可以欣赏到和电视版完全不同的全新剧情!



超越前作相恋的两人和事。这
两个人的命运又将走向何方。

让你亲身
感受

RahXephon!

■PS2
■BANDAI
■ADVENTURE
■发售中
■6800日元

《RahXephon
苍穹幻想曲》



电视系列中所没有描绘的
剧场版原创情节格外引人注目!

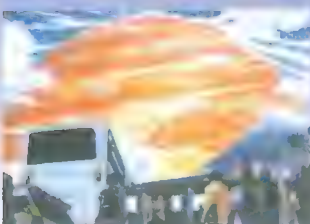
该作和电视版最大的不同,就是整个故事完全是以女主角遥的视点进行叙述的。并着重描绘了在东京遭到谜之侵略者“MU”的袭击之前,绫人和遥2个人之间的密切关系。其它的登场人物大幅减少,用简单的框架重新构筑起了原本复杂的剧情,就算没有看过TV版的人也一样可以乐在其中。



剧场版《RahXephon》的关键

酷似木星的原型

“TOKYO JUPITER”是?



以东京羽田机场为中心出现的圆顶屋型空间,由于外形酷似木星所以被叫做TOKYO JUPITER。与外部世界时间流动有别,受拥有蓝血的神秘人物支配。

掌握世界命运的

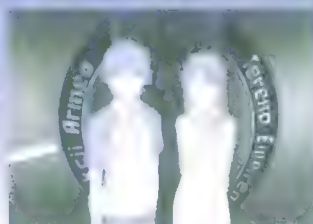
“时间调律师”是?



另一个时间调律师久远受到“MU”敌对组织“TERRA”保护,进入了长眠,绫人和久远这两个时间调律师觉醒的时刻,就是世界将迎来变革的时刻吗?

和TV系列

不同的最终场景



剧场版最值得一看的地方就是这个大结局了。高潮不断的壮阔剧情和电视版有很大的不同。遥是否说出了自己的心声,绫人又能否拯救世界呢?

与剧场版设定略有不同的人物



天语：1987年的电影“铁面无私”（Untouchables The），美国国际影片数据基地（IMDb）的观众们只给了7.8分。这让人很琢磨不透。超高清DVD-RIP，十几年后天语重温此片，仍觉感人至深，热泪盈眶。

发售日	中文名称	日文原名	类型	厂商
PLAYSTATION 2				
9月18日	男孩快断	DEAR BOYS Fast Break	SPG	KONAMI
9月18日	欧洲游戏合集	ヨーロッパゲームコレクション	ETC	D3
9月18日	NHK教育台“天才诞生”	(ラクガキ王国シリーズ)NHK 天才ビットくん グラモンバトル	ETC	TAITO
9月18日	骑龙骑士	龙ドラッグ オン ドラグーン	ACT	SE(史爱)
9月25日	TAKARA精选之人生游戏(廉价版)	THE BEST タカラモノ お仕事式人生ゲーム めざせ职业王	TAB	TAKARA
9月25日	DN天使·红之翼	D・N・ANGEL TV Animation Series ~红の翼~	AVG	TAKARA
9月25日	卡拉OK革命第一集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.1)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命第二集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.2)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命第三集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.3)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命第四集	カラオケレボリューション(J-POPベストVol.4)	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命夜晚版2003	カラオケレボリューション ナイトセレクション2003	ETC	KONAMI
9月25日	卡拉OK革命2003年秋	カラオケレボリューション(Autumn2003)	ETC	KONAMI
9月25日	世嘉时代第四卷·廉价太空哈利	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 スペースハリヤー	ETC	SEGA
9月25日	世嘉时代第四卷·廉价战斧	SEGA AGES 2500 シリーズ Vol.4 ゴールデンアックス	ETC	SEGA
9月25日	夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版)	夏色小町【一日千夏】(通常版/限定版)	AVG	ZeroSystem
9月25日	★真·三国无双3 猛将传	プレミアムパック(真·三国无双3+真·三国无双3 猛将传)	ACT	KOEI
9月25日	真·三国无双3	真·三国无双3	ACT	KOEI
9月25日	横行霸道3	Grand Theft Auto III(グランドセフトオートIII)	ACT	CAPCOM
9月25日	忍廉价版	Shinobi PlayStation 2 the Best	ACT	SEGA
9月25日	冒险少年部CLUB画报	冒险少年クラブ画报	AVG	ジョルダン
9月25日	中间	INTERLUDE	AVG	NEC IC
9月25日	太空侵略者筐体型手台同捆版	スペースインベーダー 筐体型コントローラ同捆セット	ETC	TAITO
9月25日	能量空军瞄准打击	エナジーエアフォース エイムストライク!	SLG	TATIO
10月2日	★天外魔境II MANJI MARU	天外魔境II MANJI MARU	RPG	HUDSON
10月9日	★DDR特别版	Dance Dance Revolution EXTREME	ACT	KONAMI
10月9日	★侍道2	侍道2 ~WAY OF THE SAMURAI 2~	ACT	SPIKE
10月16日	廉价版飞空之舞4	aero dancing 4 new generation SEGA THE BEST	SLG	SEGA
10月16日	廉价版世嘉网球2	Power Smash 2 SEGA THE BEST	SPG	SEGA
10月16日	CHAIN DIVE	CHAIN DIVE(チェインダイブ)	ACT	SCE
10月23日	★NARUTO	NARUTO -ナルト- ナルティメットヒーロー	ACT	BANDAI
10月23日	盗墓者·美丽的逃亡者	トゥームレイダー 美しき逃亡者	AVG	EIDOS
10月23日	阿比斯暗黑塔	SHADOW TOWER ABYSS(シャドウタワー アビス)	RPG	FROM
10月23日	职业棒球2003秋之祭	热チュー!プロ野球2003 秋のナイター祭り(暂称)	SPG	NAMCO
10月23日	★新纪幻想·鬼怪灵魂	新纪幻想 スペクトラル ソウルズ	RPG	IDEA
10月23日	KRI的标记	The Mark of KRI(マーク オブ クリイ)	ACT	CAPCOM
10月23日	JALECO大合集1	ジャレココレクション Vol.1	ETC	日本盈科动力
10月23日	★新世纪福音战士 绫波育成计划 阿斯卡补完	新世纪エヴァンゲリオン 绫波育成計画 with アスカ补完計画	SLG	ブロッコリー
10月30日	超时空要塞MACROSS	超时空要塞マクロス	STG	BANDAI
10月30日	★太鼓の达人3	太鼓の达人 あつぱれ三代目 太鼓型専用コントローラ『タタコン』同捆版	ACT	NAMCO
10月30日	★太鼓の达人3	太鼓の达人 あつぱれ三代目(ソフト単品)	ETC	NAMCO
10月30日	救助直升机·空中小队	レスキューヘリ エアレンジャー2 plus	ACT	アスク
10月30日	★玻璃墙薇	玻璃の墙薇(ガラスノバラ)	AVG	CAPCOM
10月30日	JOCKEY骑士3+WINNING赛马6豪华版	ジーワンジョッキー3 2003&ウイニングポスト6 プレミアムパック	未明	KOEI

XBOX				
9月18日	屠龙	Dinosaur Hunting(ダイナソーハンティング)~失われた大地~	ACT	M\$
9月25日	汤姆克兰西·探鬼	Tom Clancy's GHOST RECON	ACT	M\$(UBI)
9月25日	幽灵侦察	GHOST RECONS	ACT	M\$
10月9日	残酷的力量	Brute Force	ACT	Digital Anvil
2003年秋	★忍者龙剑传	NINJA GAIDEN	FTG	TECMO
2003年秋	战斗妖精雪风	战斗妖精雪风	SLG	AQUA
2003年秋	打倒	BRAKE DOWN	ACT	NAMCO
2003年秋	★R赛车革命	R-Racing Evolution	RAC	NAMCO
2003年冬	雄蜂Z	Drone Z	未明	M\$
2003年冬	★索尼克英雄	SONIC HEROS	ACT	SEGA
2003年	网球	TOPSPIN	SPG	M\$
2003年	巫毒文斯	VOODOO VINCE	ACT	M\$
2003年	★AMPED2滑板	AMPED2	SPG	CLIMAX
2003年	真女神转生NINE(NET对应)	真女神转生NINE(NET对应)	RPG	ATLUS
2003年	战场的出前持	战场的出前持	ETC	M\$
2003年	NEVERLAND传说	NEVERLAND SAGA	RPG	IEDA
2003年	罪恶天空: 复仇高速路	CRIMSON SKIES, HI ROAD TO REVENGE	STG	M\$
2003年	★真梦生活ONLINE	トゥルーファンタジー ライブオンライン	MMO	M\$
2003年	魔牙灵	魔牙灵 (Magatama)	未明	M\$
2004年	古烈的攫取(暂名)	Grabbed by the Goulies (暂名)	未明	M\$
2004年	Kameo(暂名)	Kameo(暂名)	未明	M\$
2004年	天空	天空 -Tenku-(TM) 2 (暂名)	未明	M\$
2004年	寓言	Fable(暂名)	未明	M\$
未定	★城市赛车	Project Gotham Racing2	RAC	M\$
未定	被攻击的王国2	キングダムアンダーファイアII	未明	バンタグラム
未定	★光环2	HALO2(ヘイロー2)	FPS	M\$
未定	DOOM3	DOOM3	FPS	M\$
NINTENDO GAMECUBE				
10月3日	天才Bit君·格拉蒙BATTLE	天才ビットくん グラモンバトル	未明	TAITO
10月17日	★瓦莉制造	あつまれ!! メイド イン ワリオ	PUZ	NINTENDO
10月24日	式神的城2	式神の城2	STG	KIDS
11月7日	疯狂大摔跤	レススルマニア19	SPG	ユークス
11月21日	口袋妖怪乐园	ポケモンコロシアム	ETC	NINTENDO
11月27日	★R赛车进化版	R.RACING EVOLUTION	RAC	NAMCO
11月	★玛莉卡片·双重冲击	マリオカート ダブルダッシュ!!	TAB	NINTENDO
11月	哈里·波特的世界杯	ハリー・ポッター クイディッチ・ワールドカップ	未明	EA
GAMEBOY ADVANCE				
9月5日	★新流行物语	新きせかえ物語	未明	Marvelous
9月5日	传说之斯特菲2	伝説のスタフィー 2	未明	任天堂
9月5日	邪留丸~漫步月光镇的邪留丸~	おじゃる丸~月光町さんぽでおじゃる~	未明	MTO
9月11日	任性妖精~对战魔法球~	わがまま☆フェアリーミルモでボン!~对战!まほうだま~	未明	KONAMI
9月12日	NARUTO-木之叶战记-	NARUTODナルトD 木之叶战记	未明	TOMY
9月12日	真·女神转生·炎之书	真·女神转生デビルチルドレン 炎の书	RPG	ATLUS
9月12日	真·女神转生·冰之书	真·女神转生デビルチルドレン 冰の书	RPG	ATLUS
9月18日	侦探学园Q	探偵学園Q 名探偵はキミだ!	RPG	KONAMI
9月22日	时髦公主3	おしゃれプリンセス3	未明	CultureBrain
9月25日	魔探侦ロキRAGNAROCK	魔探偵ロキRAGNAROCK	未明	JWING
9月26日	可爱的宠物 I gamegallery	かわいいペット!ゲームギャラリー	未明	文明脳
9月26日	★绝体绝命 史上最强的下跪	絶体絶命でんじやらすじーさん~史上最强の土下座	未明	KIDS
9月26日	合金弹头	メタルスラッグ アドバンス	STG	SnkPlaymore
9月26日	★METALMAX回归2	メタルマックスリターンズ改	RPG	NOW
10月24日	永恒之蓝·青天之外	オリエンタルブルー 青の天外	未明	NINTENDO
11月1日	三丽鸥彩虹乐园 全部角色	サンリオビュローランド オールキャラクターズ	未明	TOMY
11月	哈里·波特的世界杯	ハリー・ポッター クイディッチ・ワールドカップ	未明	EA



最近痛下苦功，找到无数平克·弗洛伊德的重要资料，那份感动可不是虚的。看得出古今中外喜欢这个乐队的人太多了，其不愧为老牌劲旅。可惜，Roger Waters与David Gilmour是一山不容二虎？

本期龙哥：手机游戏，异军突起

结合时尚写了一篇手机游戏的东东，却因某种原因给……

●1. 天师，你好！在16期电软上终于发现了你的e-mail地址“~”！为什么不在一个明显的地方写下各个栏目的地址呢？

2. 我有个小意见：何不建立一个玩家拍卖区，玩家把自己的二手货寄到电软，由电软的编辑试一试质量和损害程度，从而让玩家都放心！

<hgujhwje@msn.com>

▲1. 是嘛。邮箱大家都还有印象吧？2. 这个主意甚好，确实是个好办法。我注意到诸如汽车杂志比如“汽车之友”，可就有一二手货栏目，为读者或需要的朋友提供了方便。只是电软这边……

●各位大侠们：SOS紧急求救！

我从95年就开始看《电软》了，一直没有写信，因为我没有流行的主机，也就是看看电软过过瘾，今年8月20日终于入手PS2(39001)一部，邮购过程凄惨无比(手柄邮回来就是坏的，赠碟与赠品也弄错了(居然给我一张纸片子会员卡，可怜我那30元用于沟通的电话费)其过程我会另写稿以告天下苦命的玩友)，入手后发现若干问题，不能解决，正处于半生半死中(半条命？)，特求各位大侠速告解决方法(在此跪下了)：

1. 本人电视乃海尔G5逐点清晰(个人感觉性能奇差，不过外观与售后服务极佳)，为什么用PS2的S端子只能用(逐点扫描)一种模式？(此机端子极多，S、DVD分量、VGA均有，显示模式有100HZ数码扫描、逐点清晰、逐点扫描、1250线等)。

2. 本例霉鬼的机器为从北京邮的PS2(39001+AV+S端子+双原振+8M记忆卡+电源+10张DVD游戏+遥控器+弥赛亚2加强型直读=2050大元)，请问价格是否合理。

3. 用此机不能玩PS1的碟，无法看DVD(写信前刚发现的，天

哪，那给我遥控器有什么用啊！)，问商家被告知弥赛亚2加强型直读无法玩PS1的游戏，我记得电软以前好像解决过此问题，(千万别让我找书，我的电软在半月前的搬家中损失惨重，近一百本只有30来本了，我找遍了都没有相关的解决办法)，求大仙们告诉我使用的具体方法，(我那可怜的PS游戏堆和2本电新DVD是死是活就等你们了。)

特求各位大侠大仙百忙中抽空回信一封，以告本人求生之路。在此三叩首！另外，作为电软的老读者(有近一百本电软，别的不算)感受着电软的每一次变化，感觉每一次变化都很好，尤其是现在电软走的是多元化薄利多销的路子，这是所有家用杂志中最棒的模式了，好了，就说到这里了，急盼回信中。)

wxmyxy@163.com

▲1. 我也懒得说了，你买电视买这个做甚？PS2推荐接S端，如果你接分量则画面就不堪入目。而VGA对PS2来说一点用处都没有。

2. 价格方面我不是行家，不过我觉得如果机器是新的，这个价格应该不算贵。3. 说句实在话，你买PS2是为了玩游戏用的，而不是满足看碟的需要。至于PS1的碟呢，你觉得现在还有必要再玩么？

电软也好，我们出的其他书刊或光盘也好，不但薄利，而且还充分考虑到玩家的需求，真是感谢你的支持。

●龙哥：

小弟今年大三快要毕业了，偶只有PS和DC但都时过境迁了，偶早有购入NGC主机的想法了，但总因在外上学没空玩，所以都一直没有下决心买。而如今这“非典”搞的满城风雨，又不能总出去游玩在家闷的慌，所以才决心购入(其实初是想买PS2的，可是PS2上的游戏又多又杂的，经典也是不少的，但借同学的过来玩，怎么没有先前PS

上的感觉了，FF10怎么玩都没有了当初FF8的感觉了。不知龙哥有没有这样的感受呢？其次，NGC游戏少而精，不乏都是精品，最难得的是还没有D版。)所以我想问：

1. NGC现在的合理价位是多少？

2. 怎样识别日版和美版(有型号之分吗？)有的话哪个好一些？龙哥用的是什么型号的？怎样区分二手翻新机和新机器？另外还应该注意些什么？

3. 生化危机及生化危机0的Z版多少钱合适？送的记忆卡是多少兆？

4. 偶看到有些广告上说的DC莎木限定版主机和樱花大战限定版，SEGA发行过吗？有的话应该是日版还是美版呀？

5. DC的Z版众所周知都已经很便宜了。但有些大作如《灵魂能力》和《格兰蒂亚2》竟然卖到8元人民币，真不敢相信呀，会不会是D版的情装版呀？要怎样辨别真假呀？DC上的梦幻之星1及梦幻之星2是否能进行单机游戏呀？

6. 贵刊2003年7期杂志上天语大哥介绍的CAPCOM指定的专用摇杆ASSCII要多钱呀？(单人、双人)在哪里可以买到？天语是哪买的呢？介绍一下吧，偶想购入呀。

7. 电软2003年11期杂志的P4页

左下角的黑色DC是……？

祝龙哥：身体健康，“钱”途无量！“双史”<beckss82@yahoo.com.cn>

▲1. 具体不好说，应该不超过1500。我觉得你选择NGC是十分明智的选择。

2. 我们能买到的NGC一般都是日版，而且很少有旧机或翻新，因为此机种的国内市场保有量还不大。购买时应该注意此游戏机有“第一次开机画面”，如果你能看到这个画面，就说明这个机器是好的。

3. 200左右合适。NGC的游戏喜欢送卡，原因是这种卡带的容量比较小，不送不合适。当然也有256格的大容量卡。送的卡都是59的。

4. 世嘉发行过很多限定版DC，其中就包括这两种。

5. 8元？我很怀疑，20元还差不多。不过DC有一批正版是非常便宜的，而且都是精品。像是刀魂和格2，应是俏货，我觉得不会是8元所能打发的。PSO可以单机玩，事实上现在也只能单机，因为世嘉不再提供DC主机的上网服务了。

6. 这摇杆好极了，我已经卖给更需要他的人。我是在北京买到的，超最强！

7. R7是DC限定版的一种，名气不大。真正的DC纯黑限定应该是美版发售的。

●天师大哥，我是唐山的一个玩家，您介绍的《格斗新世纪2》和《斗



玩具餐餐·高达金属标牌食玩

食玩是指在玩具中加入好吃的糖果一类，是日本玩具的一种销售手段。这次为大家介绍高达金属标牌食玩。

2003年日本BANDAI公司出品，全12种(正面图案可选、背面图案随机)，12种分别是：ZAKU I在露那2、GOUF在中亚、SIDE7落入、SIDE2卫星落下(大不列颠作战)、GOGG在贝尔法斯特、黑色三连星在奥德赛、沙漠扎古和

炮击扎古在非洲、高达在露那2、钢加农和钢坦克在北美、黑色三连星在SIDE5(鲁乌姆战役)、夏亚红扎古在纽约(加尔玛之死)/高达在北美。附带特制糖果盒(内装薄荷糖若干)，从外包装设

计成弹药箱这点，可看出厂家用心程度！以上由北京模玩两可玩具模型专门店提供(010-65282550)

www.how-2-play.com

剧2》大赛的官方原版DVD很感兴趣，请告诉我怎样才能买到？（邮购地址又是什么？）

十分感谢。陈金 2003.8

▲很显然这些东西都是从国外带过来的，国内只有很少的店铺会引进。

●看了电软才知道北京还有卖二手PDA的，可我去中关村找了半天也没找到，龙哥能不能大概齐说个地方，如果因为编辑的身份原因不能说得那么细，那就告诉我在图书城附近还是在海龙附近，最好能说出方向来，多谢了！（看在我也是电软的骨灰级读者，而且也非常想加入PDA一族吧）。（赵鹏）

<ryokokoro@yahoo.com.cn>

▲这个我不清楚，我觉得海龙的制品应该足够丰富，在海龙旁边也有卖二手货的一个市场。PDA最没用了，要买就买笔记本，甚至手机也不比PDA差，有机会给大家介绍一下智能手机。

●天师：

今天中午在玩GBA恶魔城时，发现屏幕有水滴，就用镜布擦了一下，大约两分钟后，不知怎的，屏幕的画面看不清了，只出现几根线条，我还以为卡带问题，关机重启，发现连GAME BOY字样都是线条，但音乐一切正常，怎么回事啊？还望天师给我个答复！谢谢！

福清：言诗的小生

▲这种情况几乎不可能发生。水滴是怎么跑到GBA上的呢？就算屏幕有几滴水，也不至于就坏了啊？我想不通。

日期 2003-8-28 19:21
来源 "曹王" <czyjib@163.com>
标题 关于GBA的ROM问题
收件 uni41@sohu.com

选择内容：一选择下列内容——

天师你好！
我最近想买GBA的ROM，但网上买的都是假的，想问一下，有没有人能告诉我，怎么才能买到真的？
最近入手GBASP一个，接下来打算再买一个GBA，天师的回答可曾给一些建议呢？期待您的回复！

曹王：【曹王】的GBA ROM问题，请参考：163邮箱回复。

▲毫无疑问，如果你入手了GBA，那么能不买一块烧录卡来发挥GBA的最大威力呢？现在的烧录卡有两个趋势，一个是大量量化，还有就是多功能化。基本上，现在值得考虑的，是USB接口的器材，中国目前有三家公司推出USB型烧录器材，那就是EZ、XG、NEEWISE，你不妨从这三家中挑选功能适合你的。

日期 2003-8-28 17:15
来源 "曹王" <czyjib@163.com>
标题 关于GBA的ROM问题
收件 uni41@sohu.com

选择内容：一选择下列内容——

天师你好！
我最近想买GBA的ROM，但网上买的都是假的，想问一下，有没有人能告诉我，怎么才能买到真的？
最近入手GBASP一个，接下来打算再买一个GBA，天师的回答可曾给一些建议呢？期待您的回复！

曹王：【曹王】的GBA ROM问题，请参考：163邮箱回复。

▲是这样，像是这种USB手柄转换器，如果你的电脑操作系统是ME或2000或XP，不装驱动就可以使用，但WIN98的话就需要使用自带的光盘来安装驱动。

日期 2003-8-15 15:02
来源 "mirzero" <smallmp@sina.com>
标题 关于GBA的ROM问题
收件 uni41@sohu.com

选择内容：一选择下列内容——

天师你好！
我最近想买GBA的ROM，但网上买的都是假的，想问一下，有没有人能告诉我，怎么才能买到真的？
最近入手GBASP一个，接下来打算再买一个GBA，天师的回答可曾给一些建议呢？期待您的回复！

曹王：【曹王】的GBA ROM问题，请参考：163邮箱回复。

▲这种情况确有出现。

大卫吉尔默雄风犹在！

▲很简单，你把RAR解压缩之后不就出现.gba格式的文件了么？然后你再对.gba的文件进行选择烧录不就完了么？还有，大家都说GBA的ROM难下，其实一点都不难，有的网站提供，请细心找寻。最后实在不行，就用EMULE拖。

日期 2003-8-14 19:39
来源 alucad@vip.sina.com
标题 天师的FANS有话说
收件 uni41@sohu.com

选择内容：一选择下列内容——

天师你好！
我最近想买GBA的ROM，但网上买的都是假的，想问一下，有没有人能告诉我，怎么才能买到真的？
最近入手GBASP一个，接下来打算再买一个GBA，天师的回答可曾给一些建议呢？期待您的回复！

曹王：【曹王】的GBA ROM问题，请参考：163邮箱回复。

▲你说的很对，我还真想做一个随身看的专辑，我看咱就下期合适。好玩的东西很多，可不光是GBA哦。我的QQ从今天开始保密，这样一来，恐怕连“没正经回答”的机会都没有了！

天师你好！我是一名读者，有几个问题想问你。
1 我前不久买了一台日版的XBOX想把它接在电脑上玩，是不是需要一个叫VBA BOX的东西？对电脑配置有什么要求？大概多少配置？
2 有没有中文的街机游戏合集？介绍几个给我。
3 PSP值得入手么？还是买GBA SP呢？
4 你的QQ多少？可以告诉我么？
期待你的回复。（我可是第一次写信哦！别让我失望Q~Q）

▲1、XBOX没必要接彩显来玩。2、国内没什么太好的吧？3、很值得。4、保密。

安徽的读者 007

IsosBuster
DAEMON Tools
AVI MPEG RM VBR Vinner
videoextractor
AVIcodec
EZPrinter
nms20p
X264
magnat
mplayer
CloneCD
WinISO
hjsplit
xmsmgr
NetTransport
ACDSee 5.0
ScreenShot Ver 1beta3
DivX Player 2.0 Alpha
DivX
FlashGet
System Mechanic
FlashZIP
金山网盾
CleanCenter
Adobe Photoshop T 0.1
Power2Go 2003
zipwiper
UltraEdit
东方影都
VirtualDub
QQMessage
QQ任意传
腾讯QQ
HyperSnap-DL 5
nro
noodle

Shine ON your CRAZY Diamond

ROGER WARTERS

一题圈左一老年版。相对于1972年在庞培古城时，无甚变化。

一这位吉他手同样让人印象深刻。

↑这就是大名鼎鼎的吉他手David Gilmour的老年版。本期栏目的版头四人图片中，左一即是。算是乐队早期的灵魂之一。

为什么要听PINK FLOYD？因为深。

深：THE WALL 是专辑正版的纪念版，2001年发行。天语很庆幸互联网给人们带来翻天覆地的变化，为此，特公开几幅珍贵画面，以资回忆。

▲换镜头？可以啊，没问题的，不用担心进灰。掌机迷送过水晶镜面来着，店头也应有卖的吧？D卡我们的太阳是根据破解版ROM来制作的，我想不必吸收什么太阳，全是满的。我帮你买正版没问题，镜面送你一个好了。

▲我说老乡啊，既然你已经下载了都，为什么不直接传我呢？

天师：
你好。
小弟最近想入手一台PS2，由于是第一次买机，怕遇上JS，希望听听你的意见。主要是想入手一台PS2，由于是第一次买机，怕遇上JS，希望听听你的意见。主要是想入手一台PS2，由于是第一次买机，怕遇上JS，希望听听你的意见。

▲虽然PS2很容易买到不良机器，但我想大家只要提高自身的鉴别力，就能大大降低买机时的风险。可是话说回来，我们毕竟没有玩行货，而是在不正规的环境下游戏，因此我对“怕JS骂JS”持保留态度。



游戏全机种 新作情报 NEW GAME SOFT LINE UP

Contents

合金装备3·食蛇者	124
KARAOKE	124
PRO EVOLUTION SOCCER 3	125
天外魔境2	125
马里奥赛车·双重冲击	125
生化危机·爆发	126
OUT RUN 2	126
机动战士Z高达·奥古VS泰坦斯	127
鬼武者无赖传	127
山脊赛车革命	128

PS2

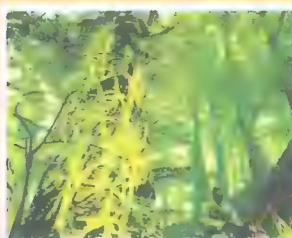
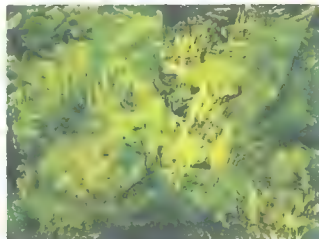
合金装备3·食蛇者

KONAMI
ACT

发售日未定
价格未定

合金装备3有大幅清晰图片放出, 这些图片不是出自别处, 正是从前一段官方的宣传片中截取出来的。从图片上看游戏的画质很高, 相信游戏完成的时候会有更好的表现。

在。在最近举办的ECTS 2003上, KONAMI公布了大量的新作情报, 展位的规模也是大大超出了人们的想象。请期待我们电软近期的游戏介绍, 不要错过大作。



PS2

KARAOKE

KONAMI
音乐卡拉OK

2003年9月25日
价格未定

这是KONAMI近期全力宣传的一款音乐游戏。游戏的规则和平时在歌厅里唱卡拉OK一样, 玩家可以接上对应PS2主机的USB接口麦克风, 根据屏幕上的指示唱出相应内容, 从而通过游戏中的声音识别

系统来进行游戏, 这一点和DDR的系统有异曲同工之妙。在游戏中出现的歌曲很多都是KONAMI的DDR以及BM里面的经典曲目。本作发售在即, 预定随专用麦克风一起入手, 期待中。



→ 似乎很投入的感觉。

在家体验歌厅的感觉

PS2 PRO EVOLUTION SOCCER 3

KONAMI

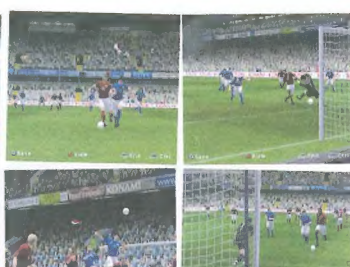
2003年秋

SPG

价格未定

到截稿时候, WE7的销量已突破百万, 成为足球游戏的另一个奇迹。本作即是WE7在欧洲发售的版本, 但又不等于简单的移植, 相信

游戏会有一些细节上的调整, 更加符合欧美人的特点。希望她在欧美能够超越EA的FIFA系列, 成为世界足球游戏的王者。



奋力射门

GC 天外魔境 2

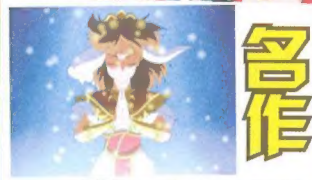
HUDSON

2003年9月25日

RPG

4980日元

经典RPG系列天外魔境即将在NGC上推出新作, 并且随后要发售PS2版。对于本作EMASCAR实在是没什么了解, 大家还是先看看画面为上吧。



名作

经典

GC 马里奥赛车·双重冲击

NINTENDO

发售日未定

RAC

价格未定

马里奥赛车又有新画面放出, 可就是不知道到底啥时候发售, 最近NGC上面大作不少, FFCC加上神

乐传说还有马里奥高尔夫。这些都让没有主机的本人流口水呀, 要是本作出了该咋办呀?



多人游戏
乐趣无穷

PS2 生化危机·爆发

CAPCOM
AVG

发售日未定
价格未定

让我们一起 逃离那充满危险的都市吧!

最近对这款游戏的兴趣大增,原因很简单,就因为入手了50000型。据最新情报,风林已经彻底放弃了FF11

转投SOCOM和本作。看来网络游戏的魅力真是无限呀,希望到年底能组成生化突击队。



ARC OUT RUN 2

SEGA-AM2
RAC

2003年秋
价格未定

街机经典的赛车游戏续作即将登场,本作从画面上看风格有些像疯狂出租车。希望这个大人气的游

戏能重新带动起目前低靡的街机市场,相信本作会有很不错的素质,期待SEGA给我们带来惊喜。



← 充满大魄力的画面



经典名作回归

速度
超强

追逐
快感

PS2 GT赛车 4

SCE
RAC

发售日未定
价格未定

SCE预定在今年发售PS2最强赛车游戏GT4。

本作最大的特点就是游戏内的众多赛道。除了意大利、欧洲和纽约赛道外,还收录了富士高速公路、筑坡CIRCUIT等真实的环形赛

道,其中的登场车辆更是令人眼花缭乱。前作《GT赛车概念版2001 TOKYO》中实现了玩家驾驶概念车奔驰的梦想,而今作模拟的精度更是有了大幅提高。这样出色的游戏我们绝对不能错过。



最强

赛车

游戏

PS2 超级机器人大战・强袭指挥官

BANPRESTO

2003年10月30日

SLG

7800日元

在临近截稿的时候突然得到了机战最新作的消息,本作的系统与以往机战游戏有所不同,战斗采用了即时的形式。总的来说游戏属于即时战略类型,和PS上面的《前线任务抉择》很相似,请期待我们以后的报道。



即时紧张战斗



新形态降临

全新类型机战



ARC 机动战士Z高达・奥古VS泰坦斯

BANPRESTO

2003年9月

ACT

价格未定

BANPRESTO公司将从9月下旬起在日本推出街机组队战斗动作游戏《机动战士Z高达 奥古VS泰坦斯》。基本游戏费用100日元,最多可供4人同时对战。开发及贩卖将由CAPCOM公司负责。

本作是2001年在街机上推出的大作《机动战士高达 联邦VS吉翁》的续作,虽然前作是以初代高达为主题,不过今作则是以7年后的《机动战士Z高达》为舞台,并导入了新的系统。



PS2 鬼武者无赖传

CAPCOM

2003年11月

ACT

价格未定

该作由现实中的两位大明星金城武和松田优作分别扮演明智左马介和柳生十兵卫,并对应MULTITAP,从已经公开的影像中我们可以得知该作最多可供4人同

时对战。《鬼武者无赖传》不仅继承了鬼武者系列的美丽、华丽出色的演出,还加入了众多新角色和新的场景,玩家一定可以从中享受到豪爽刺激的乐趣。



超爽快的动作感

PS2 山脊赛车革命

NAMCO
RAC

发售日未定
价格未定

山脊赛车革命放出了新图，虽然游戏的画面水平很高，但是SCE的GT赛车4也公布了新图。我们不禁为本作的命运担忧，希望在这短短的几个月里，本作能有一个脱胎换骨的变化。

操作最爽快的赛车新作



速度超強

GBA 真・女神转生2

ATLUS
RPG

2003年9月26日
4800日元

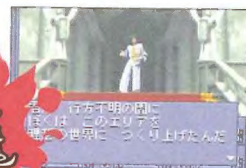
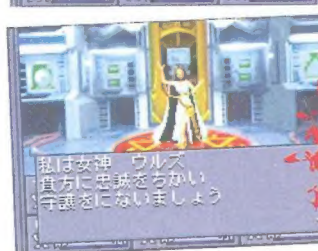
ATLUS预定在9月26日发售GBA游戏《真女神转生2》，该作对应专用通信电缆，售价4800日元。本作是从94年在SFC上发售的同名RPG移植而来，并追加了众多新要素。

根据会话恶魔可以成为仲魔，仲

魔又可以合体诞生出更强的仲魔，这种独特的系统和世界观一向是真女神转生系列最大的魅力卖点。《真女神转生2》在“邪教之馆”内开设了新的“恶魔召唤”。希望本作能让那些饭斯重温这经典名作。



恶魔再一次重生



悪魔

仲魔



合体

PS2 怪兽大作战

CAPCOM
ACT

发售日未定
价格未定

在海外获得众多饭斯拥戴的，巨大怪物破坏小镇的动作游戏《怪兽大作战》登陆日本。真实再现了巨大的怪兽在街道的中心暴走、破坏、喷火的震撼画面。

说起日本特摄的传统，莫过于“在精致逼真的街道上大肆破坏的巨型怪兽”了。在该作中登场的怪兽从古典的恐怖电影中的怪兽到美国漫画式的怪兽一应俱全，画面也充满了好莱坞电影风格和现实世界的逼真感。

本作预定年内发售。

